Nintendo Wii U · Wii · 3DS · 2DS · eShop · Retro

06/14 · Ausgabe 206 · € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW. DE

4 194373 903900 06

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

17 JAHRE N-ZONE
Mit Special im Heft

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

SUPER SMASH BROS.

Große Vorschau zum Prügelhit für Wii U und 3DS

- Erscheinungszeitraum endlich bekannt!
- Details zu den Modi
- Viele neue Kämpfer

10 SEITEN RETRO

- Resident Evil 2 & 3
- 25 Jahre Game Boy

KNALLHART GETESTET!

MARIO KART 8

Rasantes Rennvergnügen für Wii U oder müde Kaffeefahrt?

Die besten Tracks der Games-Geschichte

computec MEDIA
EDITION

Unter anderem mit:

Rob Hubbard
Commando, The Last V8

Martin Galway
Wizball, Arkanoid, Green Beret u. a

Chris Hülsbeck
Giana Sisters, Turrican, Apydia u. a.

Tommy Tallarico
Earthworm Jim

Sound Of Games
Wings, Days of Dawn

Auch bei Amazon, Google play & Spotify erhältlich!

JETZT IM ITUNES-STORE DOWNLOADEN!

25 JAHRE computec MEDIA LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

Hier finden Sie aktuelle Infos rund um das Thema 25 Jahre Computec Media:

www.videogameszone.de/computec25

MAGAZINE/E-PAPER | BOOKAZINES | WEBSEITEN | APPS | GAMES | GAMING-SERVER

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Juni 1997. Das war er, der Geburtsmonat unserer schönen N-ZONE, die seitdem den idealen Begleiter für Fans aller Nintendo-Systeme darstellt. Auf dem Titel der Erstausgabe prangte passend zu *Mario Kart 64* ein draufgängerischer Mario am Steuer seines Rennkarts. Heute, 17 Jahre später, zieren erneut Mario und sein Kart das Cover der N-ZONE. Denn auch heute noch dreht Mario seine Runden auf dem Asphalt – nur jetzt in schönster HD-Optik, in feinsten 60 Frames pro Sekunde und auf so einfallsreichen Strecken wie noch nie zuvor. Was an *Mario Kart 8* außerdem richtig klasse ist und wieso das Spiel trotzdem nicht ganz so genial ist, wie es hätte sein können, erfahrt ihr in unserem ausführlichen Test. Außerdem findet ihr die Ergebnisse unseres großen *Mario Kart Wii*-Turniers in der N-ZONE-Superliga. Doch *Mario Kart 8* ist diesen Monat nur eines von vielen Spielen, das es in unseren Testbereich geschafft hat. Mit *Lego Der Hobbit* und *The Lego Movie Videogame* stehen aktuell gleich zwei der beliebten Klötzchen-Abenteuer für Wii U und 3DS im Handel, während Ubisoft mit *Child of Light* ein absolutes Download-Highlight im eShop für Wii U veröffentlichte. Wenn man dann noch *Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl*, *Kirby: Triple Deluxe* und *Mario Golf: World Tour* für 3DS hinzunimmt, wird sofort klar, was für ein starker Monat der Mai für Nintendo-Fans ist.

Stark ist übrigens auch unsere umfangreiche Vorschau zu *Super Smash Bros.* für Wii U und 3DS. Serien-Mastermind Masahiro Sakurai hat die Info-Bombe zum ersehnten Prügelspiel endlich platzen lassen. Folglich haben wir natürlich alle Details für euch parat und verraten euch, was wir von den Spiel-Modi halten, wie sich die neuen Charaktere ins Kämpfergefüge einordnen und wie sich die beiden Versionen für Wii U und 3DS eigentlich voneinander unterscheiden.

Im letzten Drittel der aktuellen Ausgabe erwartet euch dieses Mal ein richtig dicker Retro-Teil mit zwei spannenden Specials zu *Resident Evil 2 & 3* sowie zum 25-jährigen Geburtstag des Game Boy. Und weil wir gerade bei Geburtstagen sind: Auch zu unserem 17-jährigen Jubiläum haben wir für euch ein spannendes Special auf die Beine gestellt. Abgerundet wird das alles wie üblich von unseren Community-Rubriken, den Leserbriefseiten und hilfreichen Tipps & Tricks zu aktuellen Titeln.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

Euer N-ZONE-Team!

MARIO KART 8 (Test)

Seite 32

Endlich ist es so weit! Wir testen den Mario-Rennspaß ausführlich bis ins kleinste Detail.

SUPER SMASH BROS. (Vorschau)

Seite 16

Alles zu den neuen Kämpfern, den Spielmodi und mehr lest ihr in unserer Vorschau.

17 JAHRE N-ZONE (Special)

Seite 78

Zur Feier unseres 17-jährigen Bestehens blicken wir auf 17 Jahre Nintendo zurück.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Artikel, der am meisten geändert wurde:**
  Vom Zeitpunkt ihrer Erstellung bis zu ihrer Fertigstellung mussten wir unsere News-Strecke am Anfang des Hefts diesmal viele Male umbauen und anpassen. Denn mitten in unserer Abgabephase überraschte uns Nintendo mit einer Ankündigung nach der anderen, die natürlich alle noch ins Heft mussten.
- **Artikel, den jeder machen wollte:**
  Selbstverständlich stand der Test von *Mario Kart 8* bei allen Redakteuren gaaaaanz hoch im Kurs. Das ist einer der ganz seltenen Fälle, in denen wirklich ausnahmslos jedes Mitglied der Redaktion scharf auf den Test war. Schlussendlich haben wir sowieso alle ein paar Runden gedreht und der Test wurde gemeinschaftlich von Lukas und Sebastian gemacht. An der Vorschau zum wunderbar skurrilen *Tomodachi Life* waren aber auch die meisten interessiert!
- **Enttäuschung des Monats:**
  Als *Harvest Moon*-Fans haben wir uns nicht zu knapp auf *Hometown Story* gefreut. Entsprechend groß war die Ernüchterung ob der mauen Qualität des Spiels.

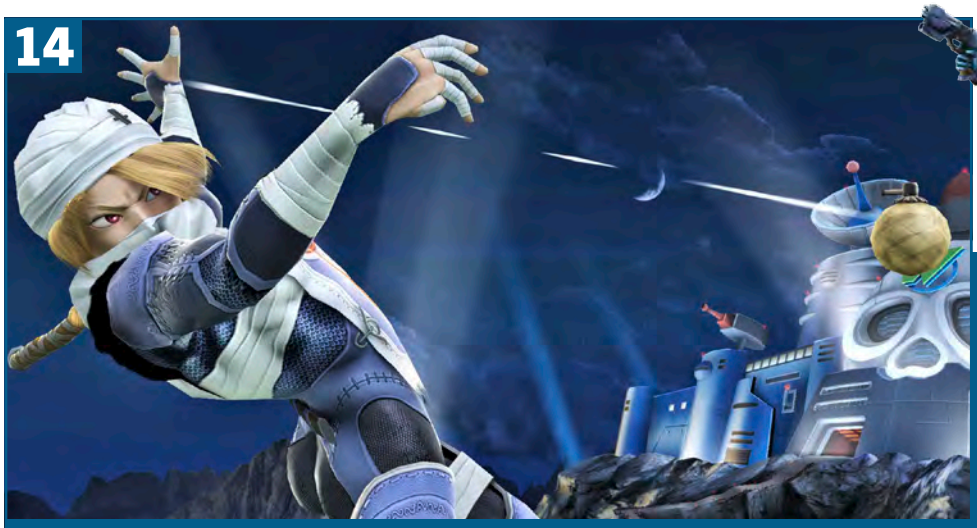
DAS TEAM

06/2014

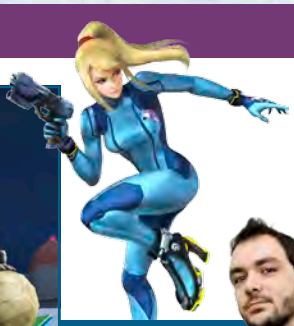
LUKAS

Mit *Mario Kart 8* erscheint der wohl wichtigste Wii-U-Titel des Jahres – und ist nebenbei für noch Unentschiedene ein guter Grund, sich endlich eine Wii U anzuschaffen. Wir haben den kunterbunten Funracer auf Herz und Nieren geprüft und verraten euch, ob er sich genauso unterhaltsam spielt wie die grandiosen Vorgänger. Also zieht eure Fahrer-Handschuhe an und begebt euch mit uns ins Rennen!

TEST | MARIO KART 8



VORSCHAU | SUPER SMASH BROS. Wii U/3DS



MARCO

Mario Kart 8 ist also laut Lukas der wichtigste Wii-U-Titel des Jahres? Nun, da hat eine andere Nintendo-Traditionsserie wohl noch ein Wörtchen mitzureden! Wir haben in unserer großen Vorschau alle Fakten und Infos zusammengetragen, die es zu den kommenden *Super Smash Bros.*-Spielen für Wii U und 3DS derzeit gibt. Viel Spaß beim Lesen unseres Berichts von der *Smash*-Front!

START

Editorial 03
Heftinhalt 04

VORSCHAU

Magazin 06
Most Wanted 12

Wii U

Skylanders: Trap Team 20
Super Smash Bros. Wii U 14

3DS

Skylanders: Trap Team 20
Super Smash Bros. 3DS 14
Tomodachi Life 22

TEST

Charts 60
Das Team 27
Meinungsmache 28
Release-Termine 30
So testen wir 26
Top-Spiele 52

Wii U

Batman: Arkham Origins –Blackgate: Deluxe Edition (eShop) 63
Castlevania II: Simon's Quest (Virtual Console) 65
Child of Light (eShop) 38
Lego Der Hobbit 42
Mario Kart 8 32
NES Remix 2 (eShop) 62
The Lego Movie Videogame 40
Volleyball (Virtual Console) 65

3DS

Cave Story (eShop) 64
Etrian Odyssey Untold: The Millenium Girl 48
Galaga (Virtual Console) 64
Hometown Story 50
Kirby: Triple Deluxe 44
Lego Der Hobbit 43
The Lego Movie Videogame 41

38

VIKTOR

Unglaublich, was man mit einer einzigen Spiele-Engine so alles anstellen kann! Der malerische Download-Titel *Child of Light* basiert auf derselben Technik wie das actiongeladene *Rayman Legends*, bietet statt knackiger Hüpf-Action aber eher gemächliches Rollenspiel-Gameplay. Warum es sich bei dem ungewöhnlichen Spiel um ein kleines Meisterwerk handelt, erfahrt ihr in unserem Test.

TEST | CHILD OF LIGHT

78

BENJAMIN

Wie, was, 17 Jahre hat die N-ZONE schon auf dem Buckel? Scheint unglaublich, ist aber trotzdem wahr! Wir blicken auf sechs Seiten auf fast zwei Jahrzehnte und insgesamt 206 Ausgaben Nintendo-Berichterstattung zurück und erinnern uns an Highlights und Kuriositäten aus dieser Zeit. Wusstet ihr etwa, dass Kirby im Westen ursprünglich Tinkle Popo hätte heißen sollen? Nein? Na, dann blättert schnell auf Seite 78 und macht euch schlau!

SPECIAL | 17 JAHRE N-ZONE

Mario Golf: World Tour 46

Sayonara Umiharakawase (eShop) 63

ONLINE

Nintendo eShop 62

RETRO

25 Jahre Game Boy – Eine Retrospektive 66

N-ZONE-Zeitreise 76

Resident-Evil-Special 70

SPECIAL

17 Jahre N-ZONE 78

SERVICE

Child of Light Bossguide 84

Die N-ZONE-Superliga 90

Kirby: Triple Deluxe – Alle Sonnensteine 86

Spielerforum 88

MEINUNGEN

Kolumne 96

Leserbriefe 92

FINALE

Heftvorschau 98

Impressum 98

Alle Titel dieser Ausgabe

Advance Wars, Retro 69

Attack on Titan, Start 10

Batman: Arkham Origins – Blackgate: D. E., Online 63

Castlevania II: Simon's Quest, Online 65

Cave Story, Online 64

Child of Light, Test 38

Donkey Kong Land, Retro 69

Etrian Odyssey Untold: The Millenium Girl, Test 48

F-1 Race, Retro 68

Fatal Frame, Start 07

Final Fantasy Tactics Advance, Retro 69

Gargoyle's Quest, Retro 68

Gradius: The Interstellar Assault, Retro 68

Tetris, Retro 68

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call, Start 07

The Legend of Zelda: Link's Awakening, Retro 68

Galaga, Online 64

Great Ace Attorney, Start 06

Harvest Moon: Friends of Mineral Town, Retro 69

Hometown Story, Test 50

Infinity Runner, Start 09

Kirby's Dream Land, Retro 68

Kirby: Triple Deluxe, Test 44

Lego Der Hobbit, Test 42

Mario Golf: World Tour, Test 46

Mario Kart 8, Test 32

Mario Kart: Super Circuit, Retro 69

Metroid 2: Return of Samus, Retro 68

Metroid Fusion, Retro 69

NES Remix 2, Online 62

Pac-Man und die Geisterabenteuer 2, Start 08

Pokkén Fighters, Start 07

Pokémon Alpha Sapphire, Start 07

Pokémon Blau, Retro 68

Pokémon Omega Ruby, Start 07

Pokémon Rot, Retro 68

Resident Evil 2, Retro 70

Resident Evil 3, Retro 70

Sayonara Umiharakawase, Online 63

Skylanders: Trap Team, Vorschau 20

Stealth Inc. 2, Start 09

Super Mario Bros. DX, Retro 69

Super Mario Land, Retro 67

Super Mario Land 2, Retro 67

Super Smash Bros. 3DS, Vorschau 14

Super Smash Bros. Wii U, Vorschau 14

The Legend of Zelda: Minish Cap, Retro 69

The Legend of Zelda: Oracle of Ages, Retro 69

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons, Retro 69

The Lego Movie Videogame, Test 40

Tomodachi Life, Vorschau 22

Volleyball, Online 65

Wario Land: Super Mario Land 3, Retro 68

NINTENDO GIBT GAS!

Wii U/3DS Neue Hardware und ein Bundle mit *Mario Kart 8* geben die Marschrichtung vor.

Neben *Super Smash Bros.* für den 3DS und Wii U sowie einigen eventuell noch nicht angekündigten Spielen ist *Mario Kart 8* unumstritten eines der Highlights, die dieses Jahr von Nintendo persönlich kommen. Eine umfangreiche, über den Rest des Jahres verteilte Marketing-Kampagne soll das Spiel unentwegt mit sprichwörtlichen Turbo-Pilzen versorgen, damit ihm bis Weihnachten nicht das Benzin ausgeht. Wer sofort zuschlägt, wird fürstlich entlohnt! Kauft ihr euch *Mario Kart 8*, egal ob im großen Wii-U-Bundle, einzeln oder per Download, dürft ihr euch eins von den folgenden zehn Spielen gratis herunterladen: *Nintendo Land*, *New Super Mario Bros. U*, *Game & Wario*, *Pikmin 3*, *Sonic Lost World*, *Wii Party U*, *The Wonderful 101*, *Monster Hunter Ultimate 3*, *Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen: Sotschi 2014* oder *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD*. Für bislang Unentschlossene eine prima Chance, endlich bei der Wii U zuzuschlagen. Weiterhin sorgt Nintendo mit diversen Meldungen und Gerüchten für jede Menge Dampf: So hat der Publisher laut Satoru Iwata schon einige Pläne für seine nächste Konsole, will diese jedoch erst ausarbeiten und enthüllen, wenn sich die Wii U erfolgreicher etabliert hat. So lange müsst ihr aber nicht auf neue Projekte warten. Mit NFP, die Kurzform für Nintendo Figurine Platform, will der Konzern nun wohl endlich das japanische Gegenstück zu *Skylanders* auf den Markt bringen. Die Figuren sollen sowohl mit dem 3DS als auch der Wii U kompatibel sein. Klarheit wird hier die E3 schaffen.

Was hat es wohl mit dieser weißen Zusatz-Peripherie auf sich? In Los Angeles wird Nintendo Rede und Antwort stehen müssen.

NEUSTART BEI ACE ATTORNEY

3DS Die nächste Anwaltssimulation macht zeitlich einige Riesensprünge nach hinten.

Mit dem lange erwarteten Aufeinandertreffen von Phoenix Wright und Professor Layton in einem gemeinsamen Spiel ging für viele Fans ein Traum in Erfüllung, der zudem die Messlatte für kommende Titel beider Reihen hoch ansetzte. Die nun angekündigte Fortsetzung von *Ace Attorney* ist im Grunde nicht mal eine und geht stattdessen einen komplett anderen Weg: Mit *Dai Gyakuten Saiban – Naruhodō Ryūnosuke no Bōken* (oder für den Westen als *The Great Ace Attorney* übersetzt) startet Capcom nun eine ganz neue Reihe, die das Geschehen in die japanische Meiji-Ära verfrachtet, welche von 1868 bis 1912 andauerte. Phoenix Wright selbst wird also nicht persönlich im Gerichtssaal stehen, sondern stattdessen sein direkter Vorfahre Ryunosuke Naruhodo. Die äußerlichen Gemeinsamkeiten sind also kein Zufall, wenn man vom Kleidungsstil einmal absieht. Beim veränderten Setting alleine soll es laut den Entwicklern nicht bleiben. Diese Chance will Capcom gleichzeitig dafür verwenden, um viele bislang ungenutzte Ideen ins Spiel zu packen, die es in bisherigen Titeln der *Ace Attorney*-Reihe noch nicht zu sehen gab und bisher in der Schublade warteten. Einen Termin in Japan gibt es noch nicht, erst recht nicht für den ausländischen Markt. Bislang wurden viele Inhalte von *Ace Attorney* für US- und EU-Spieler abgeändert, die Story unterschied sich also von dem, was im japanischen Original ablief. Ob dies bei einem so eindeutigen Setting ohne Einschnitte ebenfalls machbar ist, darf zunächst bezweifelt werden.

Wie aus dem Gesicht geschnitten: Ryunosuke ähnelt Phoenix Wright sehr.

Ganz klar kein Gerichtssaal, wie man ihn aus früheren Teilen der Serie kennt.

POKKEN TOURNAMENT FIGHTERS

Biz Gerüchte um ein Beat 'em Up verdichten sich + Umsetzungen für 3DS angekündigt.

Im vergangenen Jahr sorgte auf der Tokyo Game Show ein Trailer mit verschiedenen Pokémon-Inhalten für Aufsehen: Am Ende des Videos, das vergangene Titel der Reihe in einer Art Best-of zelebrierte, konnte man kurz einen Blick auf Mega Lucario und Mega Lohgock erhaschen, die sich wie in einem Fighting Game gegenüberstanden und duellierten. Handfeste Infos hierzu gab es allerdings nicht. Stattdessen treiben die Macher das Hype-Barometer nun auf neue Höhen, indem sie zum 1. Mai hin einen Markenschutzantrag für Europa beantragt haben. Die Rede ist hier von zwei einträgen, die auf den Namen *Pokken Fighters* und *Pokken Tournament* hören. Sicherlich steht dies mit einer Enthüllung auf der E3 in Verbindung. In trockenen Tüchern hingegen liegen die beiden Remakes zu den GBA-Titeln *Pokémon Rubin* und *Saphir*. Ab November sind die Neuauflagen weltweit auf dem 3DS unter dem Titel *Omega Ruby* bzw. *Alpha Sapphire* zu haben. Ob mit echten Innovationen zu rechnen ist, bleibt noch abzuwarten.

Mehr als diesen kurzen Schnipsel im Video gibt es zurzeit noch nicht. Angeblich hat auch *Tekken*-Hersteller Bandai Namco Games seine Finger im Spiel.

NEUES FATAL FRAME FÜR Wii U

Wii U Der unheimliche Nervenkitzel wird stark auf das Gamepad der Wii U setzen.

Tecmo Koei und Nintendo arbeiten gemeinsam an einer Fortsetzung der *Fatal Frame*-Reihe, die hierzulande eher unter dem Namen *Project Zero* bekannt ist. Abgesehen von dieser Ankündigung haben beide Hersteller weder Infos zum Titel selbst noch einen Termin angegeben. Bestätigt wurde jedoch, dass es bei dem Spiel alleine nicht bleiben wird. Zeitgleich arbeitet Publisher Kadokawa an einer Filmumsetzung und einem bereits im August erscheinenden Buch. Auch Manga-Fans finden Gehör und können angesichts einer geplanten Reihe genauso frohlocken. Zuletzt durfte man im Remake von *Fatal Frame II: Crimson Butterfly* auf Gespensterjagd gehen, davor war *Fatal Frame: Mask of the Lunar Eclipse* der letzte Teil, der zudem nur in Japan erschien. Allem Anschein nach hat man das Potenzial des Gamepads der Wii U erkannt und wird dieses im neuen *Fatal Frame* als Fotoapparat verwenden können, um sich auf diese Weise gegen Geister zur Wehr zu setzen. Da ihr abgesehen davon keine echten Waffen zur Verfügung habt, ist Flucht oftmals die einzige Alternative.

FINALE FANTASIE MUSIZIERT

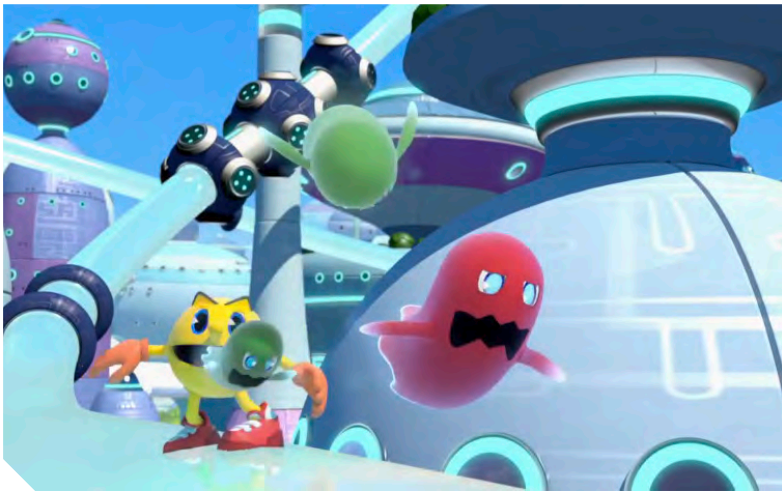
3DS Noch in diesem Jahr hauen Terra, Ramza und der Rest der Truppe in die Tasten.

Dreizehn offizielle Teile mit unzähligen Spin-offs und Erweiterungen – *Final Fantasy* gehört unwiderruflich zu den ganz großen Rollenspielserien. Dass dort auch schon mal der eine oder andere Ohrwurm dabei war, den man überall auf der Welt gerne vor sich hin summt, ist wohl für jeden klar. Dementsprechend ist es kein Wunder, dass der Musiktitel *Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call* nun auch für den westlichen Markt angekündigt worden ist. Auf einen exakten Tag wollte sich Hersteller Square Enix noch nicht festlegen, 2014 gilt jedoch als gesetzt. Diverse Features des umfangreichen Rhythmusspiels stehen ebenso fest. Über 60 Charaktere und 221 Songs aus fast drei Jahrzehnten *Final Fantasy* sind in *Curtail Call* enthalten, die querbeet einen Großteil der Reihe und mit Sicherheit auch eure persönlichen Lieblingsmelodien abdecken. Ein kleiner Quest-Modus mit RPG-Anleihen, ein Versus für zwei Spieler und ein Feature mit Sammelkarten vervollständigen das Angebot. Und jetzt alle gemeinsam: SEPHIROOOTH!

NEUES PAC-MAN ANGEKÜNDIGT

Wii U/3DS Nachfolger zu *Pac-Man und die Geisterabenteuer* erscheint noch in diesem Jahr

In der letzten Ausgabe testeten wir *Pac-Man und die Geisterabenteuer*. Wir waren zwar nicht begeistert, sprachen der gelben Kult-Kugel aber immerhin gewisse Hüpfheld-Qualitäten zu. Nun wurde bereits der Nachfolger angekündigt, der neben einer Vielzahl von anderen Plattformen auch für Wii U und den 3DS erscheinen wird. Das im Ankündigungs-Trailer gezeigte Gameplay der HD-Fassung verspricht eine Fortführung dessen, was bereits im Vorgänger geboten wurde: Bunte 3D-Welten voller Geschicklichkeitseinlagen und knuddeliger Gegner, zahlreiche Sammelobjekte und ab und an knifflige Bosskämpfe. Noch nicht zu sehen bekamen wir hingegen die Handheld-Fassung. Wir nehmen aber stark an, dass die Version für den 3DS erneut auf 2D- anstatt auf frei erkundbare 3D-Levels setzen wird. Übrigens wird das kunterbunte Abenteuer rund um den gelben Pillenfresser noch in diesem Jahr erscheinen – wir rechnen mit einem Release zum Weihnachtsgeschäft. Vielleicht kommt das Spiel aber auch zeitgleich mit der Retail-Fassung des ersten Teils im Oktober in den Handel. Bisher kann das Jump & Run nämlich nur über den eShop der Wii U respektive des 3DS erstanden werden.



WARIOS SINNLOS-WISSEN

621: Zu SNES- und N64-Zeiten waren Nintendos deutsche Übersetzer bekannt dafür, Anspielungen in den Spielen einzubauen. Doch auch danach lassen sich manche Highlights finden: Die Stadt Großfrostheim in *Paper Mario 2* ist von Nintendos deutschem Firmensitz Großostheim inspiriert.

622: Shigeru Miyamoto vergisst seine Ideen nicht: Schon zum Release von *Super Mario World* sprach er davon, dass ihm ein Spiel-Feature vorschwebt, das Mario in Metall-Form durch die Gegend rennen lässt. Jahre später wurde es in *Super Mario 64* dank der Metallkappe Realität.

623: Die Serien-Nummer von Samus Arans Varia-Suit lautet SA1-4468-VM6-P. Ihre Telefonnummer wissen wir leider nicht.

624: *Metroid*-Bösewicht Kraid gehört trotz nur weniger Auftritte zu den absoluten Fan-Favoriten. Fast hätten wir das übergewichtige Untier auch in 3D zu sehen bekommen: In *Metroid Prime* war ein Kampf gegen Kraid geplant und fast fertig entwickelt, wurde aber aus Zeitgründen gestrichen.

625: *Zelda*-Mastermind Eiji Aonuma ist Mitglied einer Band namens „The Wind Wakers“, benannt nach dem Gamecube-*Zelda*-Abenteuer. Die Band tritt hauptsächlich bei firmeninternen Events auf, wo sie für die Angestellten Tracks aus verschiedenen Nintendo-Titeln und -Serien zum Besten gibt.

626: Als Hauptthema für *The Legend of Zelda* plante Koji Kondo ursprünglich das Stück „Boléro“ von Maurice Ravel. Das führte jedoch zu lizenztechnischen Problemen, sodass man kurz vor Release auf das weltbekannte selbst komponierte Stück umstieg – welches an einem einzigen Tag geschrieben wurde.

627: Ihr denkt, Pokémon-Spiele erscheinen standardmäßig zuerst in Japan? Falsch! Der N64-Titel *Pokémon Puzzle League* erschien sogar gar nicht in Nintendos Heimatland. Zudem ist es das einzige *Pokémon*-Videospiel, das direkt auf der Anime-Serie beruht und auch Melodien der Serie nutzt.

628: Blick in die Zukunft: In *Pokémon XD: Der dunkle Sturm* für den Gamecube trifft man auf die Kreaturen Mampfaxo und Mobai aus den *Pokémon*-Editionen *Diamant* und *Perl*. Das Besondere daran: Diese Editionen erschienen erst volle zwei Jahre nach dem Gamecube-Abenteuer.

629: Die SNES-Maus wurde abseits von *Mario Paint* kaum genutzt. Dabei war ihr einst ein großer Auftritt in einem schlussendlich gecancelten *Kirby*-Abenteuer namens *Kid Kirby* zugedacht. Einige Beta-Screenshots zeigen einen Kirby mit Zopf sowie eine junge Version von König Dedede.

630: Ihr denkt, *Starfox Adventures* ist das einzige Spiel, das ursprünglich anders hieß (*Dinosaur Planet)* und gar nicht mit einem berühmten Nintendo-Star aufwarten sollte? Da gibt es noch eines: *Kirby und das magische Garn* war ursprünglich gar nicht als *Kirby*-Titel geplant und sollte unter dem Titel *Keito no Fluff* ein eigenständiges Spiel werden. Prinz Plüsch, über den im Koop-Modus ein zweiter Spieler die Kontrolle übernehmen kann, war der eigentliche Protagonist des Abenteuers.

TOPS & FLOPS

Worüber freuten wir uns diesen Monat? Was machte uns traurig oder gar wütend? Hier erfahrt ihr es – kompakt und knackig!

Gamestop schließt über 120 Filialen

Der Gebrauchtspiele-Riese Gamestop will im kommenden Jahr zwischen 120 und 130 seiner weltweit knapp 6.500 Filialen schließen. Diese Pläne wurden am kürzlich stattgefundenen Investor Day bekannt gegeben. Die Schließungen sind Teil eines Streamlining-Prozesses, in dessen Verlauf das Geschäftsfeld der Kette erweitert werden soll. So plant man etwa, stattdessen vermehrt Shops der Schwester-Franchises Spring Mobile, SImply Mac und Cricket zu eröffnen. Diese sind auf mobile Spiele für Smartphones und Tablets ausgerichtet. Ob es wirklich „nur" bei diesen Schließungen bleiben wird oder ob Gamestop sein Geschäftsfeld noch weiter auf Mobile Games ausrichtet, bleibt abzuwarten.

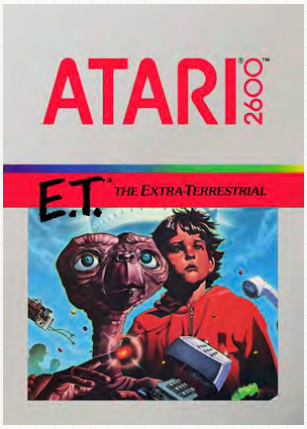
Another World: 20th Anniversary Edition geleakt

Und da sage noch einer, die USK sei für nichts gut! Auf der Liste der geprüften Spiele auf der Homepage der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle fand sich nämlich ein – inzwischen gelöschter –Eintrag zu *Another World: 20th Anniversary Edition* für so ziemlich alle Download-Plattformen, darunter auch den eShop der Wii U. Hierbei handelt es sich um ein Remake eines französischen Action-Jump&Runs von 1991, das 2011 für Smartphones und 2013 für Steam erschienen ist. Vonseiten der Entwickler gab es nach dem Leak noch keinen Kommentar, doch da das Spiel sogar schon geprüft und ab zwölf Jahren freigegeben ist, scheint ein Release in greifbarer Nähe. Wir halten euch auf dem Laufenden!

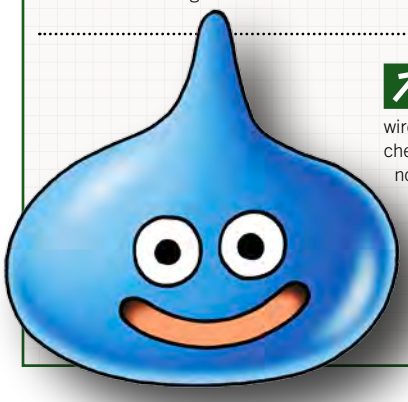
Nintendo schließt Taiwan-Niederlassung

So wie Nintendos Deutschland-Geschäfte von Großostheim aus geregelt werden, kümmert sich in Taiwan die Niederlassung in Phuten darum – oder besser gesagt kümmerte, denn mit Ende Mai schließt sie ihre Pforten. Sämtliche Nintendo-Angelegenheiten der 23 Millionen Einwohner zählenden Republik werden fortan von der Niederlassung in Hongkong aus geregelt. Dezidierte Gründe für die Schließung wurden nicht bekannt gegeben. Es ist jedoch davon auszugehen, dass der Schritt angesichts der finanziell prekären aktuellen Lage des japanischen Konzerns nötig wurde. Die kommenden Monate und Jahre werden zeigen, ob es bei dieser einen Schließung bleibt oder ob in anderen Märkten Ähnliches geschehen wird.

Ataris *E.T.*-Mythos erweist sich als real



So genau wusste bisher keiner, was hinter der Geschichte steckt, dass angeblich Millionen Atari-2600-Cartridges von *E.T. The Extra-Terrestrial* in der Wüste von Neu Mexiko vergraben sein sollen. Doch im Rahmen einer Ausgrabung für eine Dokumenation zu dem Mythos zeigte sich: Die Geschichte ist tatsächlich wahr! Auf einer Müllhalde wurden die Module des Spiels entdeckt, dem eine maßgebliche Mitschuld am Videospiele-Crash Mitte der 1980er-Jahre zugeschrieben wird. Ihr fragt euch, warum wir diese Nachricht als Flop einstufen? Weil es uns irgendwie traurig macht, dass all den wilden Fan-Theorien durch den Beweis ein für alle Mal ein Ende bereitet ist. Zudem ist der Fundort inmitten einer Müllhalde etwas weniger spektakulär, als erhofft.



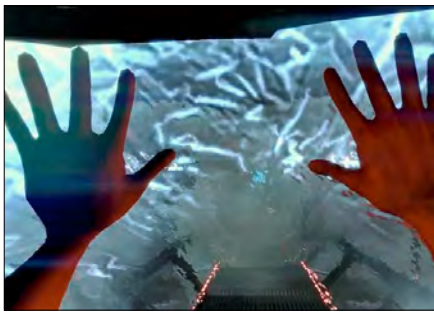
Square Enix arbeitet an neuem *Dragon Quest*-Spiel

Sehen wir den Tatsachen ins Auge: Zumindest auf Wii und Wii U wird es *Dragon Quest X* wohl nicht mehr nach Europa schaffen. Wie die Sache bei den kommenden Spielen der Reihe aussehen wird, steht jedoch noch in den Sternen. Immerhin ist nun bekannt, dass Square Enix bereits an einem neuen Ableger arbeitet. Das verriet Serien-Vater Yuji Horii im Rahmen eines Fan-Events im japanischen Chiba. Für welche Plattformen das Spiel erscheinen wird, ist noch nicht bekannt – traditionell erscheint *Dragon Quest* meist für die aktuell erfolgreichsten Konsolen oder Handhelds. Ebenso wenig verriet Yuji Horii, ob es sich bei dem Titel um den offiziellen elften Teil oder ein Spin-off der Reihe handelt.

Stealth Inc. 2 erscheint exklusiv für den eShop der Wii U

Wii U Der Nachfolger des PC- und Playstation-Games bleibt vorläufig Nintendo-exklusiv.

Das Indie-Entwicklerteam Curve Studios hat den Nachfolger seines 2013 erschienenen Schleich-Abenteuers *Stealth Inc.* angekündigt – und zwar exklusiv für Wii U. Eure Aufgabe in dem 2D-Titel ist es, in den weitläufigen Hallen der PTi Industries in bester Metroidvania-Manier nach und nach immer mehr hilfreiche Ausrüstung einzusammeln und damit zu vorher unerreichbaren Gebieten zu gelangen. Mithilfe des Gamepad-Bildschirms wird es möglich sein, das komplette Abenteuer auch im Koop-Modus zu bestreiten.



Ego-Abenteuer *Infinity Runner* kommt in den Wii U eShop

Wii U Die Macher beschreiben das Spiel als Mischung aus *Mirror's Edge* und *Mass Effect*.

Und gleich noch eine Ankündigung für die Wii U: Wales Interactive veröffentlichen im Sommer *Infinity Runner* im eShop. Als Gefangener auf einem riesigen Raumschiff wagt ihr aus der Ego-Perspektive die Flucht und greift dabei auf allerlei akrobatische Fähigkeiten wie einen Wandlauf zurück. Zudem ist euer Protagonist ein wahrer Nahkampf-Experte und gibt seinen Feinden in bester Martial-Arts-Manier Saures. Ein Mehrspielermodus, in dem ihr mit 31 Opponenten um die Wette lauft, soll für Langzeitmotivation sorgen.

TITANEN GREIFEN DEN WESTEN AN

3DS Spiel zum Anime-Hit soll in den USA erscheinen, ein Publisher ist noch unklar.

Nach dem großen Erfolg des Mangas *Shingeki No Kyojin*, außerhalb Japans unter dem Titel *Attack on Titan* bekannt, folgte im vergangenen Jahr eine Umsetzung als Anime, die der Popularität abermals einen großen Schub versetzte. Kein Wunder also, dass dem Ende 2013 veröffentlichen 3DS-Titel *Attack on Titan: The Last Wings of Mankind* ebenso großer Erfolg beschieden war. Während die Planungen zur Ausstrahlung der Serie bereits in vollem Gange sind, sucht der Entwickler des 3DS-Spiels aktuell noch nach einem Publisher. Bislang wurden vom Titel rund 250.000 Exemplare in Japan verkauft – weit mehr als für saisonale Animes üblich. *Attack on Titan* dreht sich inhaltlich um den Kampf zwischen Riesen und Menschen in einer mittelalterlichen Fantasy-Welt. Die wenigen Überlebenden hausen seit knapp 100 Jahren geschützt innerhalb riesiger Mauern, die sie vor den Angriffen der Titanen schützen. Bis eines Tages ein so großer Gigant auftaucht, der problemlos einen Teil des Schutzwalls einreißt.

POKÉMON IN PARIS GESICHTET

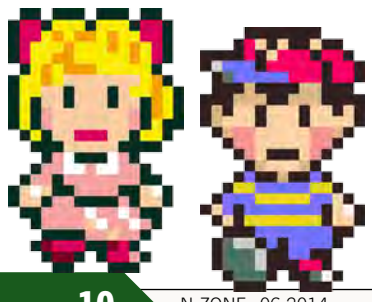
Biz Umfangreiche Ausstellung in der französischen Hauptstadt gewährt Einblicke in die Serie.

Findige Pokémon-Trainer sind bestimmt schon zur Erkenntnis gekommen, dass eine Menge Ortschaften der Kalos-Region in *Pokémon X* und *Pokémon Y* an Frankreich angelehnt sind. Jetzt ist es an der Zeit, dass die Realvorlage dem Videospiel ihren Tribut zollt und den Spieß ein wenig umdreht: Wie auf der offiziellen *Pokémon*-Webseite bekannt gegeben worden ist, wird es in Paris vom 4. bis zum 21. Juni eine Art Pokémon-Center geben. Zu diesem Zweck hat man Räume im historischen Hôtel de Villeroy angemietet, in denen Fans Illustrationen und Konzeptzeichnungen zur langjährigen Serie begutachten können. Zudem will man Besuchern einen Zeichenkurs anbieten, in dem unter anderem das Wissen um das professionelle Erstellen eines gemalten Pikachu vermittelt wird. Massig Merchandise in Form von Plüschfiguren oder exklusiven T-Shirts und natürlich die Chance, gegen gleichgesinnte Spieler anzutreten, die ihren 3DS samt Spiel dabeihaben, machen das Pokémon-Center in Paris zu einem lohnenswerten Ausflug. Eine vorab ausgefüllte Anmeldung für die fast dreiwöchige Ausstellung ist nicht nötig. Wenn ihr in dem Zeitraum also keine anderweitigen Verpflichtungen habt, solltet ihr mal vorbeischauen. Vielleicht habt ihr Glück und könnt Schwester Joy persönlich eure Pokémon anvertrauen. Oder zumindest Cosplayern, die garantiert zum Museum strömen werden.

EARTHBOUND-DOKU IN ARBEIT

Biz Umfangreiche Video-Serie beleuchtet Spiel und Fans im Detail

Im Westen war die *Mother*-Reihe, besser bekannt als *EarthBound* und abgesehen vom zweiten Teil, der in Amerika erschien, nie ein großes Thema. Erst im vergangenen Jahr gewährte Nintendo dank eines weltweiten eShop-Releases auch Europäern einen Blick in die dreiteilige Kultserie. Diese dankbare Veröffentlichung war jedoch nicht für jeden Spieler unbekanntes Neuland: Schon Jahre zuvor bastelten Fans an einer englischen Übersetzung, die sich anschließend wie ein Lauffeuer im Internet verbreitete, allerdings nie über den Status eines Geheimtipps hinauskam. Diesen komplexen Werdegang möchte Fan und Regisseur Jeffrey Benson nun in einer Dokumentation verarbeiten und hat zu diesem Zweck frühere Mitarbeiter, langjährige Fans und auch den Schöpfer von *Mother* selbst, Shigesato Itoi, vor die Kameralinse gezerrt und mit ihnen über die Reihe diskutiert. Das Ergebnis soll den Titel „EarthBound USA“ heißen und nächstes Jahr veröffentlicht werden. In welcher Form ist noch nicht bekannt, allerdings darf mit einem Video-Download gerechnet werden, der, sofern er gut läuft, zusätzlich noch auf DVD angeboten wird. Auf jeden Fall ist es ein tolles Geschenk an die Community, die seit den 90er-Jahren darum bemüht war, *Mother* im Ausland bekannter zu machen.



25 JAHRE computec MEDIA LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

Unsere Redakteure blicken zurück: LIEBLINGSARTIKEL aus 25 Jahren Computec-Geschichte

Alexander Geltenpoth

Seit über 35 Jahren PC- und Konsolenspieler aus Leidenschaft

Alexander Geltenpoth ist seit 1991 für Computec tätig. Damals betreute er als freier Redakteur die Brett- und Rollenspielecke in Play Time. Nach zweijähriger Ausbildung im Verlag gehörte er 1996 zu den Gründungsmitgliedern von PC Action. Ende 2003 wechselte er zum Entwicklungsteam und später zur Redaktion von SFT. 2009 folgte die Beförderung zum Redaktionsleiter des buffed-Magazins, das er seitdem führt.

1991 – MEINE ERSTE EIGENE RUBRIK

Ausgabe: Play Time 05/94 | Artikel: Rollenspiele

Die Multiplattform-Computerspiele-Zeitschrift Play Time (1991-1995) wagte auch den Blick über den Tellerrand: Enthalten war eine kleine Rubrik, die sich mit Brettspielen und Pen&Paper-Rollenspielen befasste und die ich nach eigenem Ermessen befüllen konnte. Über fünf Jahre hinweg durfte ich neue Spiele aus diesem Segment in Augenschein nehmen, Regelwerke begutachten und mit verschiedenen Freundesgruppen einem Realitätscheck unterziehen – eine nette Abwechslung zu den Videospielen, die damals noch mehrheitlich auf einen Mehrspielermodus verzichteten oder diesen zumindest arg stiefmütterlich behandelten. Was kaum jemand weiß: Zu fast jedem Thema gibt es Pen&Paper-Rollenspiele, die in Kleinstauflagen produziert wurden und nur in homöopathischen Mengen über die Theken von muffigen Spezialgeschäften wanderten. Da stellte Play Time 05/1994 mit Berichten über die größeren Rollenspiele *Star Wars* und *RuneQuest* schon eine Ausnahme dar.

1996 – REDAKTEUR BEI PC ACTION

Ausgabe: PC Action 04/1998 | Artikel: Starcraft

Parallel zu PC Games brachte Computec mit PC Action eine zweite PC-Spielezeitschrift mit anderem Schwerpunkt heraus: Neben den üblichen Previews und Tests diente die Rubrik „Tipps & Tricks“ als Alleinstellungsmerkmal und nahm über ein Drittel des Magazins in Anspruch. Als Gründungsmitglied der Redaktion habe ich dieses Konzept mitgetragen – und es ging auf! Die Guides von PC Action waren so gefragt, dass die Zeitschrift schon kurz nach Markteinführung sechsstellige Verkaufszahlen erreichte.

Das Jahr 1998 gehörte noch zur goldenen Zeit von PC Action und Ausgabe 04/1998 war mit dem Titelthema und Test zu Blizzards *Starcraft* einer der Höhepunkte. Noch gut erinnere ich mich daran, wie der damalige Pressesprecher Leo Jackstädt bei uns mit den Testversionen auftauchte, die er in den folgenden Tagen nie aus den Augen ließ, während wir die drei Kampagnen im Schnelldurchlauf bewältigten. Den Aufwand hätte er sich sparen können, *Starcraft* wurde bekanntlich ohne Kopierschutz veröffentlicht, der ganz große kommerzielle Erfolg blieb aus. Sogar von der Erweiterung *Brood War* konnte Blizzard – dank Kopierschutz – höhere Stückzahlen absetzen, obwohl man für das Add-on das Hauptspiel zwingend benötigte. Dieser Vorfall dürfte im Bereich der Videospielgeschichte einzigartig bleiben.

2004 – REDAKTEUR BEI SFT

Ausgabe: SFT 09/2007 | Artikel: Toys for Boys

Als SFT-Gründungsmitglied war ich an der Konzeption des Hefts beteiligt, das nach dem Motto „Alles, was Strom verbraucht und Spaß macht“ über Videospiele, Filme und Unterhaltungselektronik berichtet. Neben der kleinen Spielerubrik konnte ich mich mit Specials aller Art austoben. Besonders unterhaltsam waren die Recherchen und Tests zu „Toys for Boys“, so der Titel zu einem Special über ferngesteuerte Modelle. Autos, Flugzeuge und Helikopter jagte ich über den großen Verlagsparkplatz. Erinnerungswürdig bleibt, wie Kollege Christian Träger mit den Worten „Lass mich auch mal“ die Fernsteuerung eines Rennboots übernahm, das ich im nahe gelegenen Fluss ausprobierte. Er beschleunigte das Gerät auf gut 30 km/h und schlug dann das Ruder voll ein. Eine Fontäne spritzte auf, dann kippte das Boot zur Seite und soff ab. Erst 200 Meter flussabwärts konnten wir es aus den Fluten fischen.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO (Wii U/3DS)

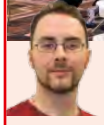
Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** Mai 2014

Die Vorfreude unserer Leser auf *Mario Kart 8* ist immens. Aber das ist auch kein Wunder, schließlich ist es Nintendos größter Titel in der ersten Jahreshälfte. Wie gut die Renngaudi geworden ist, lest ihr in unserem Test ab Seite 32. Und auch den Test zu *Mario Golf: World Tour* findet ihr in diesem Heft ab Seite 46!

Wii U	Mario Kart 8	30. Mai 2014	Rennspiel
3DS	Mario Golf: World Tour	02. Mai 2014	Sportspiel

REDAKTIONS-TOP-5

1 TOMODACHI LIFE (3DS) — NEU



Es kam praktisch aus dem Nichts, sorgte für viele WTF-Momente in der Redaktion und wurde direkt zum charmanten Geheimtipp. Wir freuen uns auf die absurde 3DS-Soap-Sim.

Platz im letzten Monat: - **Termin:** 6. Juni 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Simulation

2 SUPER SMASH BROS. (Wii U/3DS) — ↑

Platz im letzten Monat: 3 **Termin:** Sommer 2014 (3DS)/Ende 2014 (Wii U)
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Sora/Bandai Namco **Genre:** Beat 'em Up

3 BAYONETTA (Wii U) — ↓

Platz im letzten Monat: 2 **Termin:** 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Platinum Games **Genre:** Action

4 X (ARBEITSTITEL) (Wii U) — ↑

Platz im letzten Monat: 5 **Termin:** 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Monolith Soft **Genre:** Rollenspiel

5 WATCH DOGS (Wii U) — NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** Ende 2014
Hersteller: Ubisoft **Entwickler:** Ubisoft Montreal **Genre:** Action-Adventure

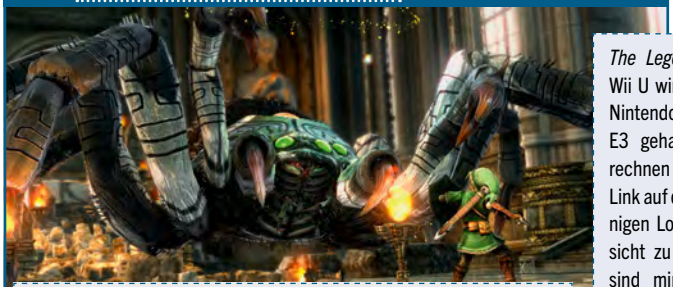
2 SUPER SMASH BROS. (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** Sommer 2014 (3DS)/Ende 2014 (Wii U)

Endlich hat Nintendo die Info-Schleuse geöffnet und nicht nur ausführlich über das neue *Smash* geplaudert, sondern auch einen Veröffentlichungszeitraum preisgegeben. Alles Wissenswerte gibt's in unserer großen Vorschau zwei Seiten weiter.

3 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action(-Adventure) **Termin:** 2014



Wii U	The Legend of Zelda	Nicht bekannt	Action-Adventure
Wii U	Hyrule Warriors (Arbeitstitel)	2014	Action

The Legend of Zelda für Wii U wird jetzt schon als Nintendos Toptitel auf der E3 gehandelt. Auch wir rechnen felsenfest damit, Link auf der Messe im sonnigen Los Angeles zu Gesicht zu bekommen, und sind mindestens genauso gespannt auf das neue *Zelda*-Abenteuer wie ihr.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U-, Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

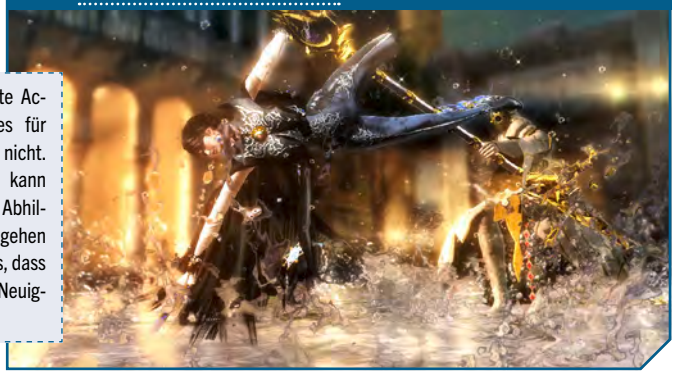
4 TOMODACHI LIFE (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Simulation **Termin:** 6. Juni 2014

Dass Nintendo immer noch richtig viel Humor hat, beweist das fabelhafte Ankündigungsvideo zur abgefahrenen Lebenssimulation *Tomodachi Life*. Bei euch kam die Ankündigung jedenfalls gut an. Und das Beste daran? Wir konnten die 3DS-Soap bereits spielen! Mehr dazu in unserer Vorschau ab Seite 22.

5 BAYONETTA 2 (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 2014



Wirklich viele gute Actionspiele gibt es für Wii U bislang nicht. Doch genau da kann *Bayonetta 2* Abhilfe schaffen. Wir gehen schwer davon aus, dass es auf der E3 Neuigkeiten gibt.

6 YARN YOSHI (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** Nicht bekannt

Seit der Ankündigung ist es bedrückend still um *Yarn Yoshi*. Doch auch hier rechnen wir mit einer Präsenz auf der E3 in wenigen Wochen. Zeit für frische Infos wäre es allemal!

7 KIRBY: TRIPLE DELUXE (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 16. Mai 2014

8 X (ARBEITSTITEL) (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2014

9 SONIC BOOM (Wii U/3DS)

Hersteller: Sega **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2014

10 WATCH DOGS (Wii U)

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Action-Adventure **Termin:** Ende 2014

Wii U
3DS

DRRSCHHH, das hat gesessen! Little Mac wird ein Fest für offensive Spieler. Allerdings müsst ihr lernen, ohne Attacken in der Luft auszukommen.

Boxhandschuhe, Hämmer, Stiefel oder Flügelchen: Egal, alles wird mitgenommen! Nur so werdet ihr im neuen Modus namens Smash Run nach und nach stärker.

Bislang sind 21 Assist-Trophies bekannt. Hier zaubert Dr. Wright, wie einst in *Sim City*, im Nu eine Stadt aus dem Boden. Sehr zum Leidwesen der Beteiligten.

SUPER SMASH BROS.

Beat 'em Up Die ewige Suche nach einem Untertitel oder Beinamen bleibt erfolglos. Doch zum Glück feuert Nintendos ultimativer Prügler mit weitaus besserer Munition als nur Worthülsen.

In mehrfacher Hinsicht brachte Nintendo mit seiner letzten, umfangreichen Nintendo-Direct-Ausgabe die sprichwörtliche Bombe zum Platzen. Satte 39 Minuten lang stellte der dienstälteste Videospielproduzent der Welt seinen diesjährigen Systemseller *Super Smash Bros.* im Detail vor. Die Knaller-Meldung gab es dann zugleich als Einstieg vom Serien-Oberhaupt Masahiro Sakurai: Das Crossover-Beat-'em-Up soll gleich zweimal veröffentlicht werden. Schon in diesem Sommer wird die 3DS-Version erhältlich sein, das Gegenstück für Wii U kommt hingegen erst im Winter zum Weihnachtsgeschäft. Ein Schachzug, mit dem wohl nur wenige gerechnet haben. Und das war beileibe nicht die einzige Neuigkeit, mit der Nintendo für Überraschung und Vorfreude zugleich sorgte. Vor einigen Monaten noch sah die Infolage, ganz im Gegensatz zu heute, noch weitaus undurchsichtiger aus.

Auf ins Abenteuer!

Klare Ansagen bezüglich Spielmodi und Veränderungen im Gameplay gab es kaum, in diese Richtung gezielte Fragen wurden mit einem Lächeln sowie einem freundlichen „Dazu können wir jetzt noch keine Angaben machen“ abgewunken. Besonders Sakurais Notiz zum diesmaligen Fehlen eines Adventure-Modus sorgte bei den Fans der Serie für lange Gesichter. Eine Information, die jetzt durch neueste Erkenntnisse zum Teil widerlegt wurde, zumindest für Käufer der 3DS-Variante von *Super Smash Bros.* Besitzer des Handhelds erhalten exklusiv die Gelegenheit, im Hauptmenü den Modus „Smash Run“ auszuprobieren, welcher in vielerlei Sicht Erinnerun-

Klar, die 3DS-Version kann ihrem Gegenstück für die Wii U nicht den Spucknapf reichen. Dafür laufen beide Titel allerdings jederzeit mit angenehmen 60 Frames.

Nie mehr im Schatten von Zelda stehen: Shiek macht jetzt sein eigenes Ding. Oder ihr Ding? Egal, wichtig ist, dass seine Fähigkeiten umfangreich verbessert wurden.

Zwei Schönlinge unter sich: Samus ohne Raumanzug ist jetzt direkt auswählbar und kommt mit einigen Neuerungen. Link hingegen verlässt sich auf Bewährtes.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Hätte ich noch keine Wii U, für dieses Spiel würde ich zuschlagen."

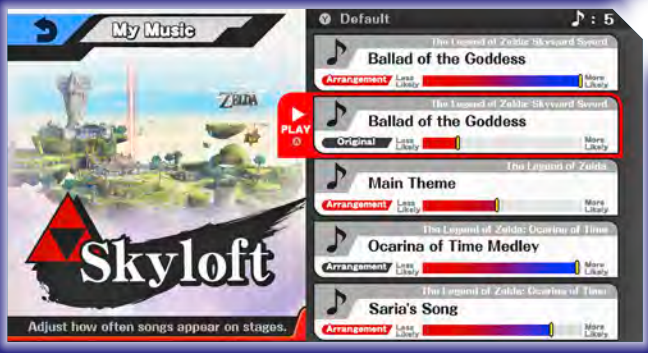
Mario Kart 8 war die Pflicht, nun kommt die Multiplayer-Kür: Ich glaube, es gibt keine andere Nintendo-Reihe, in die ich so viele Mehrspieler-Stunden investiert habe wie in *Super Smash Bros.* Umso feiner, dass der neueste Teil so aussieht, als könne er meinen persönlichen Favoriten *Melee* noch einmal übertrumpfen. Zumindest scheint das Balancing der verfügbaren Figuren bisher ausgesprochen ausgewogen und die Arenen wirken abwechslungsreich wie eh und je. Etwas skeptisch bin ich hingegen noch, wie sich die 3DS-Fassung schlagen wird. Lässt man die im Winter einfach links liegen?

gen an vergangene Titel der Reihe weckt. Auf einer sehr großen, sich über viele Bildschirme und Räume erstreckenden Karte sammelt ihr verschiedene Power-ups von besiegten Feinden wie Shy Guys, Pikmin-Monstern, Kremlings oder Kihunter-Insektoiden ein. Auf diese Weise steigert ihr mit der Zeit Profilwerte wie Angriffskraft, Agilität oder Defensive. Zumindest so lange, bis der Timer von fünf Minuten auf null heruntergezählt hat. Im Anschluss daran wirft euch *Super Smash Bros.* mit drei anderen Spielern in einen Ring, die zuvor das Gleiche gemacht haben wie ihr. Jetzt wird das Match dadurch entschieden, wer seine Figur am besten und am schnellsten effektiv aufgelevelt hat. Unvorhersehbare Matches dürften im Smash-Run-Modus an der Tagesordnung stehen. Ob ihr auf eine beinhart bepanzerte Peach oder einen superflotten Bowser trefft, lässt sich zu Beginn der Runde unmöglich vorhersagen.

Für Könner gemacht

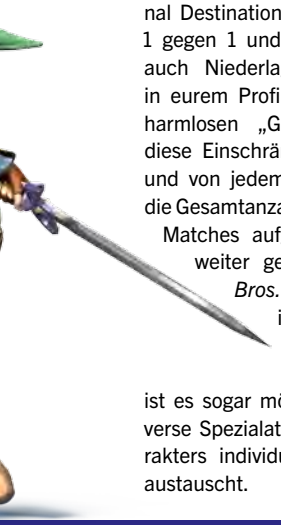
Spielern mit dem Hang zur Professionalität, die jeden einzelnen Frame ihres Charakters auswendig lernen, kräuseln sich bei solchen Modi natürlich die Zehennägel nach hinten. Wie soll man bei Profilwerten, die in jedem Kampf anders aussehen können, bitte ein faires Turnier-Match abhalten? Die Antwort auf diese Frage ist so kurz wie eindeutig: gar nicht. Ganz offensichtlich ist der Smash Run nur für kleine Matches zwischendurch entwickelt worden, ohne die Pro-Gamer dabei zu berücksichtigen. Verzagen und seine Vorbestellung stornieren muss allerdings niemand, der die Absicht hegt, *Super Smash Bros.* intensiver zu spielen. Für genau jene Zielgruppe hat Nintendo den Modus „Hart auf Hart" integriert, im Original bezeichnet als „For Glory". Der weltweit agierenden Turnier-Szene, die *Smash Bros.* seit Jahren die Treue hält, kommt dieser in jeglicher Hinsicht recht.

Der Boxring gehört zu den kleineren Stages und wird euch keine Verschnaufpause gönnen. Samus wurde von Glurak schon mal rausgehauen, doch Fox nähert sich bereits.



Es wird musikalisch: Während der herzhaften Prügeleien müsst ihr nicht immer zwingend die gleichen Melodien hören, sondern dürft euch diese aussuchen.

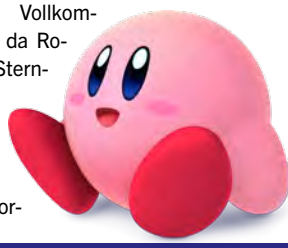
Die Vielfalt der Stages ist, was ihre Größe betrifft, sehr groß ausgefallen. Diese Arena ist aus diversen *Sonic*-Titeln bestens bekannt.



Ohne viel Einstellungsgewusel im Optionsmenü gibt es hier genau das, was die Profis wollen – Final Destination, keine Items, nur 1 gegen 1 und sowohl Siege als auch Niederlagen werden hier in eurem Profil festgehalten. Im harmlosen „Geplänkel" treffen diese Einschränkungen nicht zu und von jedem Spieler wird nur die Gesamtanzahl der siegreichen Matches aufgezeichnet. Noch weiter geht *Super Smash Bros.* bei Partien, die ihr mit eingeladenen Freunden bestreitet. Hier ist es sogar möglich, dass ihr diverse Spezialattacken eures Charakters individuell anpasst oder austauscht.

JoJo trifft v-13

Inwieweit das ins Spielgeschehen eingreift, will Nintendo jedoch erst zu einem späteren Zeitpunkt erläutern. Unzufrieden sollte bei dieser Auswahl an Mehrspieler-Modi jedoch erst einmal keiner sein. Nicht nur bei den Infos zu Online- wie Offline-Modi plauderte Sakurai dieses Mal aus dem Nähkästchen. Das denkbar wichtigste Thema, nämlich die spielbaren Charaktere, wurde ebenfalls berücksichtigt und brachte wieder so manche Überraschung ans Tageslicht, da es neue Gesichter und alte Veteranen zu sehen gab. Vor allem die Pokémon-Fraktion wird mit Wasser-Ninja Quajutsu und dem feurigen Alteisen Glurak ausgezeichnet bedient. Zudem ist die Auswahl der beiden Figuren ein prima Beleg dafür, dass Nintendo auf ein gutes Gleichgewicht aus alten und neuen Charakteren setzt. Durch die weiteren Neuzugänge wird dies noch deutlicher gemacht: Ring frei für Little Mac, Rosalina, Zero Suit Samus und Veteran Yoshi! Könnten diese Recken nicht schon verschieden genug sein, so trifft dies erfreulicherweise auch auf ihren Kampfstil zu. Wie es sich für einen Boxer gehört, sucht Little Mac jederzeit die Konfrontation im Nahkampf, wofür ihm so einige Moves zur Verfügung stehen. Dank Jolt Haymaker setzt Mac von mittlerer Distanz aus zur Sprungattacke an, die obendrein noch unverwundbar gegen Projektile vom Gegner ist. Defensiv ist man dank eines Konter-Angriffs namens Slip Counter vor wild mashenden Anfängern gefeit und kann sie im Idealfall direkt per K.o. Uppercut aus dem Ring befördern. Little Mac verfügt als einziger Charakter über einen Super-Meter, der ansonsten nur bei 2D-Prüglern wie *Street Fighter* oder *BlazBlue* vorhanden ist. Übermächtig ist Mac jedoch nicht, was durch seine schwachen Attacken in der Luft und die niedrige Sprunghöhe erkennbar wird. Vollkommen anders geht da Rosalina mit ihrem Sternchen Luma ans Werk. Sie schickt ihren strahlenden Verbündeten bevorzugt nach vor-



Prinzessin Zelda lässt nun bevorzugt kämpfen: Einer ihrer Spezialangriffe ist ein herbeibeschworener Ritter, der Yoshi hier entschlossen Paroli bietet.

ne, was euch als Spieler dann die Option bietet, beide Charaktere zu steuern. Das Potenzial für komplexere Combos wird durch Rosalinas Fertigkeit, Gegenstände an sich heranzuziehen und die Flugbahn von Feuerbällen zu beeinflussen, noch weiter erhöht. Die dafür nötige Vorbereitungszeit hängt jedoch arg vom Aufbau des Levels und den anderen Mitspielern ab, die alles daran setzen, um sie bei ihrer Strategie zu stören. Samus im hautengen, blauen Anzug wiederum setzt vor allen Dingen auf Geschwindigkeit und kraftvolle Kicks, muss dafür auf der Gegenseite aber auf ihren schützenden Raumanzug verzichten. Insgesamt sollen alle Charaktere des Spiels durch umfangreiches Überarbeiten sehr ausbalanciert sein. Mit der Zeit wird es wie in jedem Fighting Game unweigerlich zu eindeutigen Tendenzen kommen, welche die Figuren in sehr starke S-Kategorien oder nur kaum nutzbare F-Rankings einsortieren. Auf jeden Fall ist allerdings löblich festzustellen, dass Nintendo und Sora Ltd. es vermeiden wollen, wieder nur Fox, Meta Knight oder die Ice Climbers auf den Podesten dieser Welt stehen zu sehen.

Geht auch ohne Training

Es mag nun den Anschein erwecken, das neue *Smash Bros.* sei nur für absolute Hardcore-Profis geeignet, damit diese möglichst ohne Probleme über Anfänger hinwegfegen und ihnen keine Chance zur Gegenwehr lassen. Zu einem gewissen Grad stimmt das natürlich auch, doch Freunde eines gemütlichen Zocks zwischendurch oder einer chaotischen Runde zu viert, wo niemand weiß, was gerade wirklich abgeht, werden vom neuen *Super Smash Bros.* nicht im Regen stehen gelassen. Im Herzen wird, wie es einst beim Nintendo 64 begonnen hat, die Flagge des flotten Party-Gekloppes

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Prügel-Noobs und Hardcore-Schläger düfen sich freuen!“

Da ich bisher alle Serienteile ausgiebig gespielt habe, könnte man meinen, dass ich ein echter Profi bin. Stimmt aber nicht! Ich hatte nie Ambitionen, mich in die Steuerungskniffe reinzufuchsen und lange zu trainieren. Und doch freue ich mich genau wie *Smash Bros.*-Profi Marco auf das Spiel. Nur aus anderen Gründen. Der Geplänkel-Modus bleibt für lustige Kloppereien mit Freunden erhalten und Smash Run verspricht chaotische Handgemenge, die durch ihre Unberechenbarkeit für viel Abwechslung zwischendurch sorgen werden. Leider konnten wir die Modi noch nicht selbst ausprobieren. Das wird sich aber spätestens zur E3 ändern. Ich kann es kaum noch erwarten. Und das obwohl Marco mir wohl die Tracht Prügel meines Lebens verpassen wird. Bei der Masse an Neuerungen, tollen Items und frischen Charakteren drücke ich da aber gerne beide (blauen) Augen zu und verteile Schellen, solange es noch geht.

Pilotwings gehört zu den weniger populären Nintendo-Titeln. Für eine Stage in *Smash Bros.* reicht's aber!

Viele Items sind dermaßen effektiv, dass sie mitunter das ganze Spielfeld abdecken und viel Schaden bei all euren Gegnern anrichten können.

hochgehalten. Jedwede Sorgen sind daher unbegründet. Alleine die noch weiter erhöhte Anzahl an Gegenständen, Assist-Trophies und Pokémon, die ihr aufsammeln und einsetzen könnt, sorgen für einen Höchstgrad an Abwechslungsreichtum. Komplettiert wird das Ganze jetzt noch mit Nintendo-typischen Levels, die selbst am Geschehen teilnehmen. Man denke nur an die Arwings aus *Lylat Wars*, die das Schlachtfeld unter Beschuss nahmen, oder jetzt ganz neu der Yellow Devil von *Mega Man 2*. In puncto Stages sind bei den zwei Versionen die größten direkten Unterschiede festzustellen, denn fast alle Welten auf dem 3DS sind bekannten Titeln des Handhelds nachempfunden, während sich die Stages der Wii-U-Fassung an Spielen für Nintendos stationäre Konsolen orientieren. Was Charaktere, Moves und stabile 60 Frames pro Sekunde anbelangt, sind beide Versionen nahezu identisch. Was sie hingegen voneinander trennt, ist die grob geschätzte Zeitspanne von sechs Monaten, deren Sinn und Zweck man mit sich selbst vereinbaren muss. Möchte Nintendo die Millionen von Fans einfach nicht länger warten lassen und gibt ihnen so die Möglichkeit, schon früher Hand an das sehnlichst erwartete Beat 'em Up zu legen? Oder erkaufen sich die Macher somit mehr Zeit für die Wii-U-Version? Sobald wir *Super Smash Bros.* auf der E3 selbst zocken und einige Wochen später testen dürfen, folgt unsere Antwort. ■ **Marco Cabibbo**

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Samus? Little Mac? Oder doch Rosalina?“

Ironischerweise habe ich, kurz vor dem Verfassen dieser Zeilen, bei uns im Testlabor ein paar Runden *Super Smash Bros.* auf dem N64 (allerdings die Wii-Umsetzung) gezockt, um noch mal das alte Feeling von vor 15 Jahren wieder aufleben zu lassen. Tja, was soll ich sagen? Als Prügelspiel-Enthusiast, der ein Faible für die von Nintendo erschaffenen Universen hat, stehen sowohl der erste Teil als auch die beiden Nachfolger bei mir hoch im Kurs, wobei *Brawl* in meinen Augen ein wenig zu sehr auf die Casual-Schiene gesprungen ist. Daher hoffe ich sehr, dass das neue *Smash Bros.* wieder mehr Richtung *Melee* geht. Ein Highlight wird Nintendos wichtigstes Spiel in diesem Jahr allerdings auf jeden Fall.

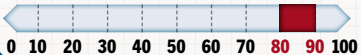
Agilität gegen rohe Kraft: Noch ist unklar, was sich durchsetzen wird. Hier hat Quajutsu gerade eindeutig den Vorteil.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Sora Ltd.
Alternative: Tekken Tag Tournament 2
Termin: Sommer 2014 (3DS)/ Ende 2014 (Wii U)

Screen-Info: Da wir nach wie vor keine eigenen Bilder machen konnten, bekommt ihr erneut die ganze Pracht von Nintendos Presseserver zu sehen.

WERTUNGSTENDENZ



Charakter Chopper ist einer der neuen „normalen“ Skylander. Der fliegende Mini-Dino nimmt seine Gegner am liebsten mit Raketen unter Feuer.

SKYLANDERS: TRAP TEAM

Action-Adventure Der neueste Teil der *Skylanders*-Serie erscheint im Oktober 2014 – und wendet sich der dunklen Seite der Macht zu.

Am 23. April 2014 lud uns Activision in München zur Präsentation des neuesten *Skylanders*-Ablegers: Nach *Spyro's Adventure*, *Giants* und *Swap Force* folgt nun am 10. Oktober 2014 *Skylanders: Trap Team*. *Skylanders: Trap Team*, das für Wii, Wii U, Nintendo 3DS, PS3, PS4, Xbox 360 und Xbox One erscheint. Im Folgenden wollen wir euch die wichtigsten Details und Neuerungen vorstellen, die uns in München enthüllt wurden: Jeff Poffenbarger, Executive Producer von Toys for Bob, ließ es sich nicht nehmen, *Skylanders: Trap Team* der versammelten Presse in München selbst vorzustellen. Besonders gespannt waren wir, was *Skylanders: Trap Team* an Neuerungen zu bieten hat. Schließlich hat sich die *Skylanders*-Serie in den letzten Jahren einen Namen damit gemacht, den Fans in jedem neuen Teil neue Spielmechaniken und -ideen zu präsentieren. Los ging es in *Spyro's Adventure* mit Spielfiguren, die ihr über ein Portal ins Game holen konntet, in *Giants* kamen dann Riesen ins Spiel und in *Swap Force* führte Activision Helden ein, deren Ober- und Unterkörper getrennt werden konnten und mit denen anderer Swap-Force-Charaktere kombiniert werden konnten. In Trap Team macht ihr nun Bekanntschaft mit den Trap-Master-Skylandern.

Storytechnisch beginnt einmal mehr wieder alles damit, dass Kaos einen Plan ausheckt, wie er die Herrschaft in den Skylands an sich reißen kann. Das Ergebnis: Er will eine ganze Armee von Fieslingen rekrutieren – alle Bösewichte, die im Wolkenknacker-Knast einsitzen. Kaos jagt das Gefängnis in die Luft, befreit die versammelte Schar der Skyland-Bösewichte und verteilt durch die Explosion das legendäre Material Traptanium, aus dem das Gefängnis bestand, in den ganzen Skylands. Jetzt ist es an euch Portalmeistern, die Schar der Bösewichte wieder einzufangen und alle Bruchstücke des Traptaniums zu finden.

Koas stiftet Chaos

Hier kommen dann auch die neuen Trap-Master-Skylander ins Spiel. Wie bereits die Figuren der Vorgänger-Spiele sehen auch die Trap Master wirklich hochwertig aus und werden bei der jungen

Der possierliche Food Fighthat hat nicht nur eine Knarre mit Gemüsemunition, er überrollt die armen Widersacher auch mit kalorienschweren Attacken.

Snap Shot gehört zu den neuen Trap Mastern, die im Spiel über besonders mächtige und grafisch spektakulär umgesetzte Angriffskombos verfügen.

Zielgruppe sicher reißenden Absatz finden – auch wenn die Designs, die wir in München zu Gesicht bekamen, wohl noch nicht ganz final sind. Größentechnisch liegen die Trap-Master-Figuren und auch die Trap Master im Spiel irgendwo zwischen normalen Skylandern und den Skylander-Riesen. Im Spiel werden die Trap Master außerdem über besonders mächtige und schlagkräftige Attacken verfügen.

Gäbe es aber nur neue Figuren allein, dann wäre das bei den Games der *Skylanders*-Serie keine wirklich große Überraschung. Viel spannender war, was uns Jeff Poffenbarger nach den neuen Figuren enthüllte: eine brandneue Spielmechanik, die Poffenbarger in Umkehrung von „Toys to Life“ mit „Life to Toys“ ankündigte: In *Trap Team* wird es euch nämlich nicht nur möglich sein, mehr als 40 Bösewichte zu besiegen – ihr könnt jeden von ihnen auch in einer speziellen Traptanium-Falle fangen! Die Prototypen der Traptanium-Fallen, die wir zu Gesicht bekamen, waren durchsichtig, ähnelten Kristallsplittern und konnten in eine neue Schnittstelle am neuen Portal gesteckt werden. Es wird acht verschiedene Traptanium-Fallen geben – eine für jedes Element. Denn genau wie die Helden gehören auch die Schurken zu einem der acht Elemente. Gefangen werden können sie auch nur mit einer passenden Traptanium-Falle. Der besiegte Tunichtgut wird in diese Falle „gesaugt“. Das könnt ihr dann sogar hören und sehen: Die Stimme des jeweiligen Bösewichts kommt dann aus der Traptanium-Falle im Portal und die Falle leuchtet!

Über 40 Bösewichte erstmals spielbar

Das wäre sicher nur ein netter Gag, wenn sich die zahlreichen Gegner nur fangen lassen ließen. Aber die Traptanium-Falle kann mehr: Über sie könnt ihr die gefangenen Fieslinge sogar im Spiel einsetzen. Der jeweilige Bösewicht muss sich dafür allerdings in der Falle befinden. Und in jeder Falle hat auch immer nur jeweils ein Schurke Platz. Mehr als acht Fallen braucht ihr aber trotzdem nicht zu kaufen, weil die gefangenen Bösewichte in einer Art Datenbank gespeichert werden können. Dorthin könnt ihr sie transferieren und die Unholde in den Traptanium-Fallen beliebig austauschen. Wie das genau funktioniert, konnten wir in München allerdings noch nicht sehen. Eins ist aber auch klar: Sitzt ein Bösewicht in der Falle, könnt ihr mit dieser Falle erst mal keinen anderen fangen!

Insgesamt erwarten *Skylanders*-Fans in *Trap Team* über 50 neue Skylander: die neuen Trap Master, neue „normale“ Skylander und natürlich wie in beiden Vorgängern auch einige der beliebtesten Helden im brandneuen Design. Zusammen mit den über 40 Fieslingen ergibt das dann also annähernd 100 neue spielbare Charaktere in *Skylanders: Trap Team*. Natürlich könnt ihr aber auch wieder alle der bisher erschienenen 175 Skylander aich in *Trap Team* einsetzen. Auf spezielle Swap-Force- oder Giants-Areale dürft ihr aber nicht hoffen. Uns gegenüber begründete man das damit, dass es immer möglich sein soll, ein *Skylanders*-Spiel mit den Figuren der aktuellen Welle komplett lösen zu können.

Markus Mahns

Über 40 Bösewichte wie Shrednaught können in *Trap Team* gefangen, „umgedreht“ und dann im Spiel für die eigenen Ziele in die Schlacht geworfen werden!

Trap Master wie Wildfire sind als Figur und im Spiel etwas größer als normale Skylander, erreichen aber nicht die Größe der Skylander-Riesen aus *Giants*.

Trap Master wie Wallop haben jeweils spezielle Waffen aus dem mächtigen und halb durchsichtigen Traptanium.

MEINUNG
Markus Mahns

„Auch das vierte *Skylanders*-Game verspricht ein echter Knaller zu werden!“

Skylanders: Trap Team bietet einige spannende Neuerungen und die Figuren und Spielszenen, die ich sehen und berühren durfte, haben mich ziemlich beeindruckt. Ich freue mich deswegen schon riesig darauf, im Herbst wieder mit meiner Frau in den Skylands abzutauchen. Einschränkend muss ich aber auch erwähnen, dass ich mit gemischten Gefühlen aus der Präsentation ging: Im Vergleich zu den Neuerungen bei *Giants* und *Swap Force* erschien mir die Einbeziehung der Bösewichte nicht viel mehr als ein logischer Schritt denn eine echte Innovation. Bei der jüngeren Zielgruppe kommen genau dieses Feature und die coolen Effekte am Portal aber sicher sehr gut an!

INFOS

Hersteller: Activision
Entwickler: Toys for Bob
Alternative: Skylanders: Swap Force
Termin: 10. Oktober 2014

Screen-Info: Die Bilder stammen allesamt von Activision. Da sich das Spiel noch mitten in der Entwicklung befindet, sind die Designs noch nicht final!

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Die Mini-Games und verfügbaren Events wie dieses Liebes-Barometer sind reichlich durchgeknallt und sorgen für viel Gelächter.

Wenn ihr mal gar nichts anderes zu tun habt, seht ihr eben euren Miis beim Baden zu – inklusive mit Herzblut und Computer-Stimme intonierter Badezimmer-Ballade.

Um zu sehen, was passiert, haben wir beim Spielen angegeben, dass wir Geburtstag haben. Das Ergebnis war ein Geburtstagsständchen unserer Hotel-Mitbewohner.

TOMODACHI LIFE

Simulation Unterhaltsam, charmant – und völlig durchgedreht: Mit *Tomodachi Life* erobert der organisierte Wahnsinn den Nintendo 3DS. Wir konnten es bereits mehrere Stunden ausprobieren.

Eine Lebenssimulation. Eine Minispiel-Sammlung. Eine Dating-Sim. Ein groß aufgezogener *Tamagotchi*-Ersatz. Jede dieser Definitionen und noch viele weitere treffen auf *Tomodachi Life* zu und werden dem Spiel trotzdem nicht gerecht. Die Wahrheit ist, dass es beinahe unmöglich ist, zu bestimmen, was die japanische Kuriosität eigentlich ist, die es Anfang Juni zu unserer großen Überraschung auch in europäische Gefilde schafft. Wir haben einige Stunden in den abstrusen Titel reingespielt und können inzwischen zumindest eines schon bestätigen: Das Spiel macht richtig viel Spaß!

Meine Insel, meine Miis

Auf einer virtuellen Insel ist es eure Aufgabe als Spieler und Quasi-Gott, für die Zufriedenheit der dort ansässigen Miis zu sorgen. Zu Beginn ist das noch keine Herausforderung, steht euch doch außer einem Hotelkomplex mit einem einzigen – selbst kreierten – Bewohner nichts zur Verfügung. Nach und nach mehren sich durch fleißiges Figuren-Basteln, durch das Einscannen von QR-Codes oder durch Zufallsbekanntschaften per Street- und Spotpass jedoch die virtuellen Hotelgäste, die durchgehend nach eurer Aufmerksamkeit gieren. So müsst ihr sie mit Essen, Kleidung und Unterhaltungs-Utensilien versorgen, ihre Zimmer mit neuen Möbeln verschönen sowie die sozialen Kontakte unter ihnen pflegen, um damit Freundschaften und Liebesbeziehungen aufzubauen. Um erfolgreich auf die mannigfaltigen Wünsche der Miis einzugehen, müsst ihr stets deren auf verschiedenen Skalen einstellbare Eigenschaften beachten; beispielsweise mögen nicht alle Figuren dieselben Speisen und ein introvertierter Geselle ist für eine tiefer gehende Freundschaft mit einem Extrovertierten einfach nicht geeignet. Generell gilt: Individuelles Vorgehen sowie Freiheit bei der Gestaltung eurer Insulaner wird großgeschrieben. Kaum etwas ist vorgegeben; wie sich die Bewohner verhalten und wie sich eure virtuelle Gesellschaft entwickelt, ist immer auf eure Entscheidungen und eure Taten zurückzuführen. Für erfolgreich gestillte Bewohner-Bedürfnisse erhaltet ihr nicht nur Geld, sondern schaltet auch immer weitere Items sowie Lokalitäten auf eurem 3DS-Eiland frei. So entstehen schon bald neben dem Hotel diverse Shops für alle Alltags-Eventualitäten, ein Fernsehturm, ein Nachrichten-Studio, ein Wunschbrunnen sowie alle möglichen anderen Orte. Hier kommt die zweite Möglichkeit ins

Die Mii-Gestaltung per Gesichts-Erkennung ist … ausbaufähig. Unser aller Lieblings-Viktor war von seinem virtuellen Ebenbild zumindest wenig angetan.

Auf dem oberen Bildschirm seht ihr eure Insel, auf dem Touchscreen wählt ihr die Orte aus, zu denen ihr euch begeben wollt. Viele sind zu Beginn noch gesperrt.

Spiel, mit der ihr eure Insel-Untertanen glücklich machen könnt, nämlich die Teilnahme an allerlei Mini-Spielen und kleinen Herausforderungen. Neben klassischen Spielchen wie Memory könnt ihr zum Beispiel eine Strandparty organisieren, bei der eure Miis abstimmen, welches von euch in den Sand gemalte Bild schöner ist (wirklich!) oder organisiert ein fröhliches Gruppenfoto samt kollektivem Grimassen-Schneiden. Die Vielfalt und die schiere Anzahl an Aktivitäten sind so groß, dass es unmöglich ist, sie hier alle aufzuzählen.

Wahnsinn auf der Insel

Was *Tomodachi Life* aber vor allem auszeichnet, ist die völlig abgedrehte Präsentation. Nicht nur sprechen alle Figuren mit einer (in Intonation und Stimmlage frei definierbaren) computergenerierten Stimme. Sie rennen auch gerne mal in Hotdog-Kostümen herum, lassen euch an ihren qualvollen Träumen teilhaben, in denen sie einen Teller Blumenkohl (!) jagen oder teilen euch ihre fröhliche Stimmungslage mit, indem sie minutenlang im Kreis über den Boden ihres Hotelzimmers rollen. Man kann dem Spiel vorhalten, dass bei all dem Wahnsinn die technische Seite eher zweckmäßig daherkommt. Eure Miis sehen genauso detailarm aus wie immer und auch die Insel strotzt nicht gerade vor Details. Zudem ist sie nicht frei begehbar, sondern lässt euch nur von einer hübsch gestalteten Karte aus auf die verschiedenen Ortschaften zugreifen. Irgendwie passt diese Beschränkung auf das Wesentliche aber zum generellen Spielgefühl, und noch nie haben die bei vielen Videospielern eher unbeliebten Miis so gut zum Stil eines Spiels gepasst wie in *Tomodachi Life*. Ihr seht also: Wir sind von der schieren Abstrusität des Titels ziemlich angetan. Jetzt muss er nur noch beweisen, dass er seinen Reiz auch über einen langen Zeitraum hinweg aufrechterhalten kann. Wie viel Spaß die abgedrehten Situationen auch bei der 20sten Wiederholung noch machen und ob es noch genug zu entdecken gibt, sobald alle Hotelzimmer gefüllt und alle Ortschaften auf der Insel freigeschaltet sind, erfahrt ihr im Langzeit-Test in der nächsten Ausgabe. ■ Lukas Schmid

Per QR-Codes könnt ihr auch echte Berühmtheiten in eurem Hotel residieren lassen – wir haben uns Nintendo-Mastermind Shigeru Miyamoto ins Haus geholt.

MEINUNG
Lukas Schmid

„So etwas Verrücktes habe ich noch selten gespielt – und ich find's einfach spitze!"

Mir persönlich ist *Animal Crossing* ja etwas zu langatmig, und von *Tomodachi Life* erwartete ich mir nichts anderes als einen Klon mit Mii-Integration. Wie falsch ich doch gelegen habe! *Tomodachi Life* ist komplett durchgeknallt und unvergleichbar mit allen anderen Spieleserien, macht dabei aber jede Menge Spaß. Seien es die Mini-Spiele, das abstruse Sozialisierungs-System zwischen den Miis, die abgefahrenen Ereignisse oder die ebenso verstörende wie passende computergenerierte Sprachausgabe: Das Spiel macht keinen Sinn und ist sich dieses Umstandes zu jedem Zeitpunkt voll bewusst. Ohne Zweifel ein Titel, der auch auf meinen privaten 3DS wandern wird!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Animal Crossing: New Leaf
Termin: 06. Juni 2014

Screen-Info: Die Bilder durften wir mit einer fertigen Version des Spiels selbst anfertigen. Ganz genauso wird der Titel also auch auf eurem Handheld aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

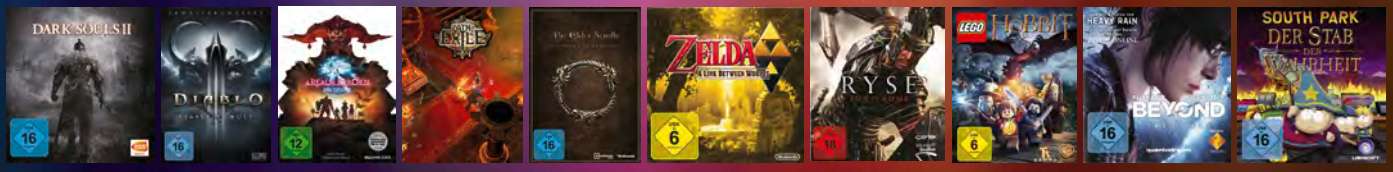
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Adrenalin

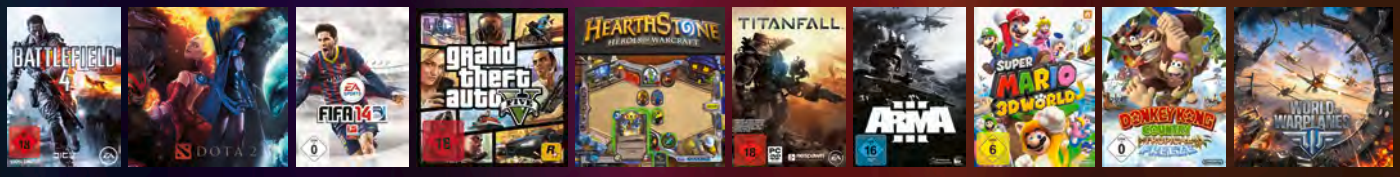
Intelligenz

powered by SAE INSTITUTE

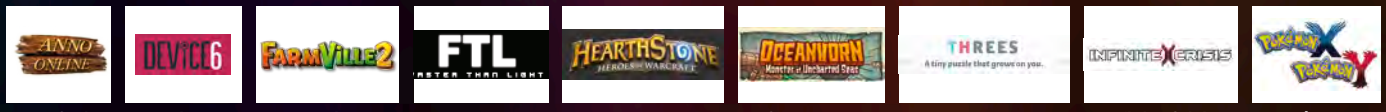
Weltenbummler



Teamgeist



Online- oder Mobile-Game



Hardware & Zubehör

Jetzt abstimmen!

DER COMPUTEC GAMES AWARD

Mit dem Smartphone abfotografieren und deine Favoriten wählen!

Ab sofort bis 12. Juni könnt ihr für eure Lieblingsspiele und -Hardware voten. Am 23. Juni startet die zweite Runde. Dann stehen die Most-Wanted-Spiele zur Wahl.

www.bamaward.de

powered by SAE INSTITUTE

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht. Bei der Wii U und dem 3DS kommt zudem der Wii-U- beziehungsweise der 3DS-Faktor hinzu, der beschreibt, wie sehr und wie gut ein Spiel Gebrauch von den besonderen Features der Konsole oder des Handhelds macht.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Super Mario 3D World

Termin: 29. November 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: Ca. 40 Euro

GRAFIK 9
Bunte Farben, abwechslungsreiche Welten und niedliches Design: Wer braucht da Fotorealismus?

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Beschwingte, lockere Musik trifft auf alte Themes vergangener Abenteuer. Gold für euer Ohr!

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Puste- und Touch-Funktion
Absolut millimetergenaues Springen braucht etwas Übung, ansonsten flutscht hier jede Bewegung.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer
Speichersystem: Automatisch nach jedem Level
Über die Anfänge hinweg etwas zu leicht, erst später gibt es fordernde Stellen, an denen man sich öfters versuchen muss.

MEHRSPIELER 10
Zwar dürft ihr nur offline gemeinsam loslegen, aber das ist auch der einzige Minuspunkt. *3D World* macht zusammen und gegeneinander megaviel Spaß!

PRO / CONTRA
- ✚ Schönes und fantasievolles Design
- ✚ Extrem viel Abwechslung
- ✚ Sehr gut ausbalanciert
- ✚ Toller Mehrspielermodus
- ✚ Sehr viele geschickt versteckte Extras
- ➖ Erst spätere Welten kniffliger

WiiU-FAKTOR 7
Hin und wieder, meist in den Bonuslevels, kommen die Funktionen des Touchpads ins Spiel.

WERTUNG/FAZIT

92

„Erneut beweist Mario seine unangefochtene Genialität. Ein Kaufgrund für die Wii U!“

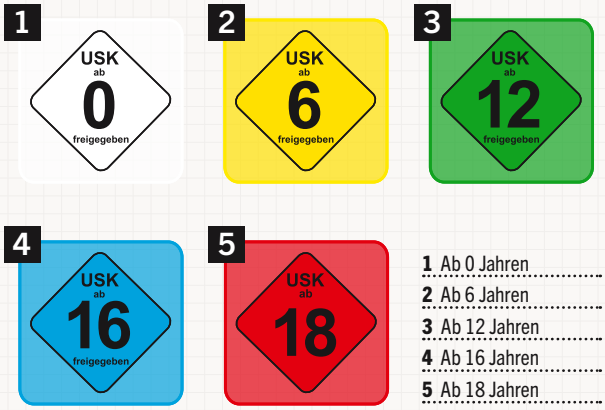
ICONS

N-ZONE-HIT
Spiele, die eine Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten, bekommen die Hit-Auszeichnung.

ONLINE
Dieses Icon weist euch auf weitere Inhalte wie Screenshots, Videos oder Interviews auf unserer Webseite www.n-zone.de hin.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

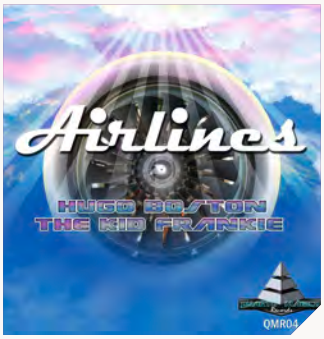
VIKTOR EIPPERT (28, Leitender Redakteur)

Spielt gerade: Mario Kart 8 (Wii U), Demon Gaze (PS Vita), Diablo 3 (PS3)
Hört gerade: Melodic Dubstep
Sieht gerade: Game of Thrones Staffel 3
Und sonst: Freue ich mich wahnsinnig auf die E3. Die ist natürlich jedes Jahr spannend, doch dieses Mal erwarte ich mir besonders viele hochkarätige Ankündigungen und Spielepräsentationen. Zum einen bin ich natürlich wahnsinnig gespannt darauf, an welchen geheimen Projekten Nintendo gerade bastelt, zum anderen freue ich mich aber auch auf PS4-Neuheiten.

BENJAMIN KEGEL (32, Redakteur)

Spielt gerade: Resident Evil 2 und Resident Evil 3. Gut, hab ich schon immer gespielt, aber jetzt darf ich's zugeben!
Hört gerade: Die neue Semi-Staffel von Epic Rap Battles of History
Sieht gerade: Game of Thrones Staffel 4 und Fack Ju Göhte. Beides großes Kino!
Und sonst: Wröööööm, wröööm – Mario Kart 8! Da kommen Erinnerungen an die Kellerfeten zusammen mit den Freunden vor zig Jahren auf. Ein paar Familienpizzen bestellt, dazu ein Eimer Cola und die ganze Nacht lang Mario Kart 64 zocken.

UWE HÖNIG (39, Redakteur)



Spielt gerade: Child of Light (Wii U), Rayman Legends (PS Vita), Fez (PS Vita)
Hört gerade: Hugo Boston – Sally's Airplane (soundcloud.com)
Sieht gerade: Dark Shadows (Blu-ray)
Und sonst: Hat endlich seinen ersten eigenen Track veröffentlicht (als digitaler Download auf Amazon und Juno erhältlich). Die vielen Monate am Sequencer waren also nicht ganz vergeblich. Jedoch gibt's schon wieder ein neues Ziel, nämlich eine signifikante Steigerung der Klangqualität beim nächsten Projekt.

MARCO CABIBBO (29, Redakteur)

Spielt gerade: BlazBlue: Chrono Phantasma (PS3), Etrian Odyssey Untold (3DS)
Hört gerade: Blood Pain, Imperial Code und Black Onslaught im Practice.
Liest gerade: Tatsumi – A Drifting Life
Sieht gerade: Kein Game of Thrones. Dafür aber Star Wars 4-6 im Kino ^o^
Und sonst: Träume ich dermaßen absurdes Zeug. Letztens gehörte ich zum Kamera-Team von Oprah Winfrey. Ein anderes Mal war ich Gemüsezüchter, der von Haus zu Haus flog und seine Waren verkaufte. König der Welt war ich auch mal.

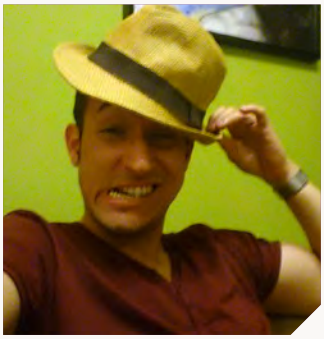
LUKAS SCHMID (25, Volontär)

Spielt gerade: Child of Light, Mario Kart 8
Liest gerade: Twilight – Bis(s) zum Morgengrauen; man muss ja schließlich wissen, über was man eigentlich schimpft.
Sieht gerade: Frozen
Und sonst: Hat vor einigen Wochen einen neuen Lieblings-Burgerladen in seiner Wahlheimat Nürnberg entdeckt. Hört auf den klingenden Namen „Die Superbude" und befindet sich in der Löbleinstraße 50. Und ja, das war jetzt Schleichwerbung – aber unbezahlte, und bei dem grandiosen Geschmack auch absolut gerechtfertigte.

LARS KROMAT (40, Layout)

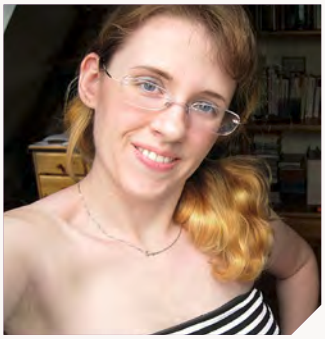
Wartet auf: X-Plane 10.30 (PC)
Nimmt weiterhin teil an: Programming for Everybody bei Coursera.org
Sieht gerade: Game of Thrones Staffel 4
Und sonst: Bereitet sich Lars auf seinen ersten 10-Kilometer-Lauf vor. Vier mal pro Woche sieht man ihn derzeit über Feldwege und Straßen hetzen, um seine – bislang noch nicht vorhandene – persönliche Bestzeit auf unter 59 Minuten (*LOL*) festzusetzen. Fünf Kilo sind auch schon runter, und das trotz exzessiven Grillfleischkonsums. Mahlzeit.

SEBASTIAN ZELADA (27, freier Mitarbeiter)



Spielt gerade: Mario Kart 8 (Wii U)
Hört gerade: Kelis – Food
Sieht gerade: Godzilla
Und sonst: Freue mich bereits auf die E3 und auf das, was Nintendo so im Köcher hat. Ein neues Zelda und ein neues Metroid sollen ja angeblich sicher sein. Ich würde mich persönlich am meisten über einen Rückkauf von Rare freuen. Die Briten haben zu N64-Zeiten echt gerockt! Ein neues Banjo Kazooie oder Diddy Kong Racing wäre ein Traum. Leider wird's wohl dabei bleiben …

STEFANIE GROSS (23, freie Mitarbeiterin)



Spielt gerade: Infamous: Second Son (PS4), Fire Emblem Awakening (3DS)
Hört gerade: Einen spannenden Hörbuchkrimi
Sieht gerade: Game Theories auf Youtube
Und sonst: Die letzten zwei Monate waren nicht gerade einfach, doch jetzt geht es hoffentlich wieder bergauf. Sobald Mario Kart 8 endlich veröffentlicht wird, wird auch meine Wii U wieder vermehrt zum Einsatz kommen. Ich freue mich schon auf spannende (und wahrscheinlich sehr lautstarke) Rennen mit meinen Freunden.

MEINUNGSMACHE

Die Geschmackspolizei

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Child of Light	Child of Light	Etrian Odyssey Untold	Mario Kart 8
FLOP-TITEL	–	–	–	–
Mario Kart 8 (Wii U) ∅ Wertung: 9,0 // Test S. 32	*Mario Kart 8* ist wie die Vorgänger eine Achterbahnfahrt der Emotionen – nämlich Wut, Rage, Zorn und Hass. Und das Schöne: Genauso muss es auch sein! Für mich nach dem DS-Teil der bisher beste Ableger. **9**	Fast schon absurd, wie viel Spaß die Mario-Raserei wieder macht. Trotz einiger Frustmomente bei den Rennen mit Lukas, Marco, Ben, Uwe und Sebastian konnte ich dennoch nie aufhören. Noch ein Cup geht immer! **9**	Der Ben erzählt rechts von mir nur Lügen, mit Daisy auf dem Motorrad hab ich alle in Grund und Boden gefahren. Nur der Herr Zelda konnte da noch mithalten. Geldwetten nehme ich selbstredend gerne an. **9**	Come at me, Yoshi! Ich hab mit dem Saurier bereits in der SNES-Version die Pisten geputzt – und dasselbe mache ich jetzt im 8er! Tja, schade, Lukas, Marco, Vik. Aber für zwei von euch ist ja noch Platz auf dem Podest. **9**
Child of Light (Wii U eShop) ∅ Wertung: 8,75 // Test S. 38	Ich habe ja damit gerechnet, dass *Child of Light* gut wird. Nicht geahnt habe ich jedoch, wie sehr mich die märchenhafte Atmosphäre persönlich ansprechen würde. Definitiv schon jetzt eines meiner Highlights 2014. **9**	Von der Ankündigung an habe ich mich auf dieses charmante Kleinod gefreut und ich wurde nicht enttäuscht. *Child of Light* ist bildschön, wunderbar atmosphärisch und einfach lieb. Bitte mehr solcher Spiele, Ubi! **9**	Ein richtig feiner Titel, den Ubisoft da im Angebot hat. Leider ziehe ich beim Kampfsystem als Vergleich natürlich sofort *Etrian Odyssey Untold* heran, wo *Child of Light* nicht mithalten kann. Trotzdem supi! **8**	Kommt nicht ganz an die überwältigende Qualität der *Raymans* ran, bewegt sich aber immer noch auf ganz hohem Niveau. Ein echtes kleines Kunstwerk, das ihr euch nicht entgehen lassen solltet. **9**
Lego Der Hobbit (Wii U/3DS) ∅ Wertung: 7,0 // Test S. 42	Zeit für einen schlechten Wortwitz: Am liebsten spiele ich in *Lego Der Hobbit* mit Legolas. Jemand gelacht? Nein? Hab ich auch nicht erwartet. Ach ja, das Spiel: Gewohnt unterhaltsame Lego-Kost mit viel Charme. **8**	Die Lego-Spiele sind immer gut gemacht, charmant und machen Laune. Doch die pure Masse an Lego-Titeln sorgt bei mir so langsam mal für Abnutzungserscheinungen. Ich brauche erst mal Pause. **7**	Das gemächliche Gameplay mit dem Hang zum Sammeln und Bauen ist nett, keine Frage. Seit Jahren herrscht da aber für mich schon spielerischer Stillstand, auch wenn es wieder hübsch ausschaut. **5**	Peter Jackson schmeißt den Hobbit in den Ring, die Kollegen bei Warner basteln daraus auch gleich noch ein gewohnt charmantes, liebenswertes, aber auch anspruchsloses und etwas kurzes Klotz-Abenteuer. **8**
Kirby: Triple Deluxe (3DS) ∅ Wertung: 7,25 // Test S. 44	Wie ich schon im Test geschrieben habe: Kirbys 3DS-Ausflug macht Laune, leidet aber unter Innovationsmangel und fällt für meinen Geschmack einen Zacken zu einfach aus. Gefallen hat es mir trotzdem. **8**	Seit *Kirby's Dream Course* für das SNES bin ich ein Fan des pinken Nimmerstattes. *Triple Deluxe* ist gewohnt putzig und hat ein paar wirklich schönde Ideen. Über etwas mehr Anspruch hätte ich mich aber nicht beschwert. **8**	Tja, mich überrascht es absolut nicht, dass *Kirby: Triple Deluxe* wie schon so ziemlich alle seine Vorgänger mal wieder zu leicht ausgefallen ist. Langsam bezweifle ich, dass sich das je ändern wird. **6**	Kirby hat's irgendwie nicht mehr so mit kniffligen Spielen, was? Das war früher mal anders! Ich finde es drollig und kunterbunt, aber bei den Ideen und dem Mut zum Anspruch geht Nintendos Saugbeutel die Luft aus. **7**
Mario Golf: World Tour (3DS) ∅ Wertung: 7,0 // Test S. 46	Eine Zeit lang war ich regelmäßiger Käufer der jährlichen *Tiger Woods*-Updates. Marios Golfausflug kommt weniger bierernst daher, bietet aber eine erstaunliche Menge an taktischen Optionen und macht Spaß. **8**	*Mario Golf: World Tour* ist zweifellos richtig gut geworden. Doch das ändert nichts daran, dass ich mit Golf weder als Sport noch in Form von Videospielen etwas anfangen kann. Da helfen auch Mario und Freunde nicht. **6**	Als Kind hab ich einmal Minigolf gespielt. Das war ganz okay, aber insgesamt doch erfüllt von Langerweile. Da kann selbst mein Landsmann und Lieblingsklempner nicht großartig was dran ändern. **6**	Mein drittes selbst gekauftes Game-Boy-Spiel nach *Tetris* (klar) und *Super Mario Land* (logisch) war Anfang der 90er-Jahre *Golf*. Da kann ich hier allein schon aus Nostalgiegründen nicht widerstehen! **8**
Etrian Odyssey Untold (3DS) ∅ Wertung: 8,25 // Test S. 48	Meine Güte, in diesem Monat verteile ich an dieser Stelle ja fast nur Bestnoten! Auch *Etrian Odyssey Untold* konnte mich überzeugen und bietet klassische, dafür aber umso gelungenere JRPG-Kost für den 3DS. **8**	Kommt es mir nur so vor oder steht hier jeden Monat mindestens ein klassisches JRPG? Das soll bitte das ganze Jahr so weitergehen … und danach ebenso. Von guten JRPGs wie diesem kriege ich nie genug. **9**	Äußerst gelungene Neuauflage, die viele frische Elemente ins Spieldesign bringt. Allerdings vermisse ich umso mehr jede Menge Zeug aus den beiden Vorgängern, was ich sehr lieb gewonnen habe. **9**	Let's do a dungeon or ten! Qualitativ gibt's hier nix auszusetzen, aber ich kann mit der Stilrichtung einfach (mal wieder) nix anfangen. So gehaltvolle Games zocke ich generell ungern auf Handheld-Konsolen. **7**

computec MEDIA

EDITION

ALLE PREMIUM-BOOKAZINES IM ÜBERBLICK

25 JAHRE computec MEDIA – LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

Bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Jetzt auch für das iPad in der Computec-Kiosk-App

computec MEDIA KIOSK

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii U und den Nintendo 3DS.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Mai		
UPDATE The Amazing Spider-Man 2	Activision	02. Mai 2014
Test S. 32 Mario Kart 8	Nintendo	30. Mai 2014
Juni		
UPDATE One Piece: Unlimited World Red	Bandai Namco	27. Juni 2014
2014/2015		
Pac-Man und die Geisterabenteuer (Retail)	Bandai Namco	10. Oktober 2014
Vorschau S. 20 NEU Skylanders: Trap Team	Activision	10. Oktober 2014
Bayonetta 2	Nintendo	2014
Hyrule Warriors	Nintendo	2014
NEU Pac-Man und die Geisterabenteuer 2	Bandai Namco	2014
Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	2014
Sonic Boom	Sega	2014
Transformers: Rise of the Dark Spark	Activision	2014
X	Nintendo	2014
UPDATE Project Cars	Nicht bekannt	November 2014
Vorschau S. 14 UPDATE Super Smash Bros. Wii U	Nintendo	Ende 2014
UPDATE Watch Dogs	Ubisoft	Ende 2014
Weitere Ankündigungen		
Disney Infinity 2	Disney Interactive	Nicht bekannt
NEU Fatal Frame	Nintendo	Nicht bekannt
Shin Megami Tensei X Fire Emblem	Nintendo	Nicht bekannt
The Legend of Zelda Wii U	Nintendo	Nicht bekannt
Yarn Yoshi	Nintendo	Nicht bekannt
Wii U eShop		
NEU Abyss	EnjoyUp Games	08. Mai 2014
Armillo	Fuzzy Wuzzy Games	12. Mai 2014
UPDATE Scram Kitty and his Buddy on Rails	Dakko Dakko Ltd.	15. Mai 2014
UPDATE Swords & Soldiers HD	Two Tribes	15. Mai 2014
UPDATE Pier Solar HD	WaterMelon	Mai 2014
UPDATE Q.U.B.E.: Director's Cut	Toxic Games	Mai 2014
UPDATE Shovel Knight	Yacht Club Games	Mai 2014
UPDATE Teslagrad	Rain Games	Mai 2014
UPDATE The Fall	Over The Moon	Mai 2014
Hyper Light Driver	Heart Machine	Juni 2014
Tengami	Nyamyam	Juni 2014
Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	Frühjahr 2014
Assault Android Cactus	Witch Beam	Frühjahr 2014
Cubemen 2	Nnooo	Frühjahr 2014
Forced	BetaDwarf	Frühjahr 2014
Knytt Underground	Ripstone	Frühjahr 2014
Monkey Pirates	Henchmen Studio	Frühjahr 2014
Oddworld: New 'n' Tasty	Oddworld Inhabitants	Frühjahr 2014
Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	Frühjahr 2014
NEU Infinity Runner	Wales Interactive	Sommer 2014
Art of Balance	Shin'en	2. Quartal 2014
Twisted Fusion	Leuvision	4. Quartal 2014
90's Arcade Racer	Nicalis	2014

Wii U (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
A.N.N.E.	Gamesbymo	2014
Aztez	Team Colorblind	2014
Assault Android Cactus	Witch Beam	2014
A World of Keflings	NinjaBee	2014
Ballpoint Universe	Arachnid Games	2014
Chimpuzzle	CW Games	2014
Chomp Chomp Chomp Party	Nicht bekannt	2014
NEU Citizens of Earth	Atlus	2014
Dex	Treadlocks	2014
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2014
FAST Racing Neo	Shin'en	2014
Flavoured Cats	CW Games	2014
forma.8	MixedBag	2014
Guacamelee! – Super Turbo Champ. Ed.	Drinkbox	2014
How To Survive	Eko Software	2014
Ittle Dew	Ludosity	2014
Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2014
March of War	ISOTX	2014
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2014
Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2014
Squids Odyssey	The Game Bakers	2014
NEU Stealth Inc. 2	Curve Studios	2014
Stick It to the Man	Zoink!	2014
The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2014
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2014
Road Redemption	Darkseas Games	2014
Wonder Flick	Level-5	2014
Mighty No. 9	Comcept	2015
Nihilumbra	Beautifun Games	2014
NEU Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
Cryamore	NostalgiCO	Nicht bekannt
Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	Nicht bekannt
FAST Racing Neo	Shin'en	Nicht bekannt
Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
Swords & Soldiers 2	Ronimo Games	Nicht bekannt
Wii U Virtual Console		
NEU Volleyball	Nintendo	08. Mai 2014 Test S. 65
Super Mario Ball	Nintendo	2014
Castlevania: Aria of Sorrow	Konami	Nicht bekannt
Castlevania: Dracula X	Konami	Nicht bekannt
F-Zero: GP Legend	Nintendo	Nicht bekannt
Klonoa: Empire of Dreams	Bandai Namco	Nicht bekannt
NEU Mega Man Battle Network 3 Blue	Capcom	Nicht bekannt
NEU Mega Man Battle Network 3 White	Capcom	Nicht bekannt
Mr. Driller 2	Bandai Namco	Nicht bekannt
NEU Namco Museum	Bandai Namco	Nicht bekannt
Nobunaga's Ambition	Tecmo Koei	Nicht bekannt
Pac-Man Collection	Bandai Namco	Nicht bekannt
NEU Pop'n Twinbee	Konami	Nicht bekannt
Pop'n TwinBee: Rainbow Bell Adventures	Konami	Nicht bekannt

SONIC BOOM (Wii U)

Hersteller: Sega **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 2014

CITIZENS OF EARTH (Wii U eSHOP)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2014

3DS

	TITEL	HERSTELLER	TERMIN
	Mai		
Test S. 48	Etrian Odyssey Untold: The Milennium Girl	Atlus	02. Mai 2014
Test S. 50	Hometown Story	Natsume	02. Mai 2014
Test S. 46	Mario Golf: World Tour	Nintendo	02. Mai 2014
	UPDATE The Amazing Spider-Man 2	Activision	02. Mai 2014
Test S. 44	Kirby: Triple Deluxe	Nintendo	16. Mai 2014
	Juni		
Vorschau S. 22	NEU Tomodachi Life	Nintendo	06. Juni 2014
	NEU Inazuma Eleven: GO Light	Nintendo	13. Juni 2014
	NEU Inazuma Eleven: GO Shadow	Nintendo	13. Juni 2014
	UPDATE One Piece: Unlimited World Red	Bandai Namco	27. Juni 2014
	2014/2015		
	Lego Ninjago: Nindroids	Warner Interactive	Sommer 2014
Vorschau S. 14	UPDATE Super Smash Bros. 3DS	Nintendo	Sommer 2014
Vorschau S. 20	NEU Skylanders: Trap Team	Activision	10. Oktober 2014
	Pac-Man und die Geisterabenteuer (Retail)	Bandai Namco	10. Oktober 2014
	NEU Pokémon Omega Ruby	Nintendo	November 2014
	NEU Pokémon Alpha Sapphire	Nintendo	November 2014
	NEU Tenkai Knights: Brave Battle	Bandai Namco	Herbst 2014
	Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging	Nintendo	2014
	One Piece: Unlimited World Red	Bandai Namco	2014
	NEU Pac-Man und die Geisterabenteuer 2	Bandai Namco	2014
	Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	2014
	Shin Megami Tensei IV	Atlus	2014
	Sonic Boom	Sega	2014
	NEU Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call	Koch Media	2014
	Transformers: Rise of the Dark Spark	Activision	2014
	Monster Hunter 4 Ultimate	Capcom	Frühjahr 2015
	Weitere Ankündigungen		
	Ace Attorney 123: Wright Selection	Capcom	Nicht bekannt
	Bravely Second	Nintendo	Nicht bekannt
	Comic Studio	Collavier	Nicht bekannt
	Disney Infinity 2	Disney Interactive	Nicht bekannt
	UPDATE Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
	Harvest Moon: Connect to the New Land	Marvelous AQL	Nicht bekannt
	NEU Pokémon Art Academy	Nintendo	Nicht bekannt
	Senran Kagura 2: Deep Crimson	Marvelous AQL	Nicht bekannt
	NEU Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
	3DS eShop		
Test S. 64	NEU Cave Story	Nicalis	01. Mai 2014
	NEU The Denpa Men 3	Genius Sonority	08. Mai 2014
	NEU Conception 2: Children of the Seven Stars	Atlus	15. Mai 2014
	NEU Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	23. Mai 2014
	UPDATE Picross e4	Jupiter	Mai 2014
	UPDATE Shovel Knight	Yacht Club Games	Mai 2014
	Treasurenauts	Renegade Kid	Mai 2014
	Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	Frühjahr 2014
	Mutant Mudds 2	Renegade Kid	Frühjahr 2014
	Shantae and the Pirate's Curse	WayForward	Frühjahr 2014
	Azure Striker Gunvolt	Into Creates	3. Quartal 2014
	Moon Chronicles	Renegade Kid	2014
	Siesta Fiesta	Mojo Bones	2014
	Strike Force Foxx	Big John Games	2014
	Blast 'em Bunnies	Nnooo	2014
	NEU Citizens of Earth	Atlus	2014
	Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2014
	Grinsia	Nicalis	2014
	The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2014
	Mighty No. 9	Comcept	2015
	3DS Virtual Console		
Test S. 64	NEU Galaga	Bandai Namco	01. Mai 2014
	NEU Clu Clu Land	Nintendo	08. Mai 2014
	NEU Mario Golf	Nintendo	29. Mai 2014
	NEU Game & Watch Gallery3	Nintendo	Nicht bekannt
	Gargoyle's Quest II: The Demon Darkness	Capcom	Nicht bekannt
	NEU Harvest Moon 3	Natsume	Nicht bekannt
	NEU Lufia: The Legend Returns	Natsume	Nicht bekannt
	Mega Man II	Capcom	Nicht bekannt
	Mega Man III	Capcom	Nicht bekannt
	Mega Man IV	Capcom	Nicht bekannt
	Mega Man V	Capcom	Nicht bekannt
	Mega Man Xtreme	Capcom	Nicht bekannt
	Mega Man Xtreme 2	Capcom	Nicht bekannt
	NEU Mighty Final Fight	Capcom	Nicht bekannt
	Pac-Land	Bandai Namco	Nicht bekannt
	NEU Street Fighter 2010	Capcom	Nicht bekannt
	The Mysterious Murasame Castle	Nintendo	Nicht bekannt
	NEU Xtreme Sports	WayForward	Nicht bekannt

TENKAI KNIGHTS: BRAVE BATTLE (3DS)

Hersteller: Bandai Namco **Genre:** Action **Termin:** Herbst 2014

GREAT ACE ATTORNEY (3DS)

Hersteller: Capcom **Genre:** Adventure **Termin:** Nicht bekannt

MARIO GOLF (3DS VIRTUAL CONSOLE)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Sportspiel **Termin:** 29. Mai 2014

CONCEPTION 2 (3DS eSHOP)

Hersteller: Atlus **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 15. Mai 2014

MARIO KART 8

N-ZONE Wii U HIT

Rennspiel Bedeutet der achte Teil auch achtmal mehr Spielspaß als zuvor? Nach unzähligen Testfahrten ziehen wir unser Fazit zum neuesten Funracer rund um Mario und die anderen Pilzkönigreich-Bewohner. Also holt Bananenschalen und grüne Panzer aus dem Schrank und los geht's!

In der letzten Ausgabe konnten wir in einer umfangreichen Vorschau-Version von *Mario Kart 8* bereits im Grand-Prix-Modus auf 16 der 32 verfügbaren Strecken losdüsen und waren schwer angetan. Mit dem fertigen Spiel in der Redaktions-Wii-U legten wir in diesem Monat erneut Nachtschichten ein und schossen uns reihenweise Panzer und Bananenschalen um die Ohren. Im Langzeittest zeigten sich dann doch einige unerwartete Mängel – aber der Reihe nach.

Schlacht-Modus für die Tonne

Zuerst zum Grundsätzlichen, dem generellen Aufbau des Spiels. Hier fühlen sich Fans der Serie sofort heimisch, denn im Vergleich zu den Vorgängern wurde kaum etwas geändert. In den Modi Grand Prix, Versus, Zeit und Schlacht tretet ihr entweder alleine oder im Mehrspielermodus an. Grand Prix bildet dabei das Herzstück des Funracers. In insgesamt acht Cups mit jeweils vier Strecken, wobei vier Cups aus völlig neuen Pisten bestehen und vier sich aus Retro-Strecken vergangener Serien-Ableger zusammensetzen, fahrt ihr um Sieg und Ehre. Dabei habt ihr von Beginn an die Wahl zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden und einem speziellen spiegelverkehrten Cup, den ihr erst bei Abschluss aller anderen Cups auf allen Stufen freischaltet. Die Strecken sowie die zu Beginn gesperrten Fahrer schaltet ihr ebenfalls durch gute Leistungen im Grand-Prix-Modus frei. Versus bietet im Grunde dasselbe Spielerlebnis – jedoch dürft ihr die Anzahl an zu fahrenden Rennen, die Item-Häufigkeit und einige andere Parameter selbst festlegen. Zeitrennen sind Solisten vorbehalten. Hier versucht ihr, auf Strecken eurer Wahl gegen die Uhr oder die Fahrer-Geister anderer Spieler möglichst rasch zum Ziel zu gelangen oder eure eigenen Bestzeiten zu schlagen. Schlacht zu guter Letzt bietet den gewohnten Spielmodus, in dem ihr versucht, die an den Karts des gegneri-

Fast jede Strecke basiert entweder auf einer Figur oder einem bestimmten Spiel. Die Piste Gruselwusel-Villa etwa ist von *Luigi's Mansion 2* für den 3DS inspiriert.

Im Splitscreen-Modus sinkt die Bildrate ab drei Spielern von 60 auf 30 Frames. Beeindruckenderweise läuft das Geschehen trotzdem zu jeder Zeit absolut flüssig.

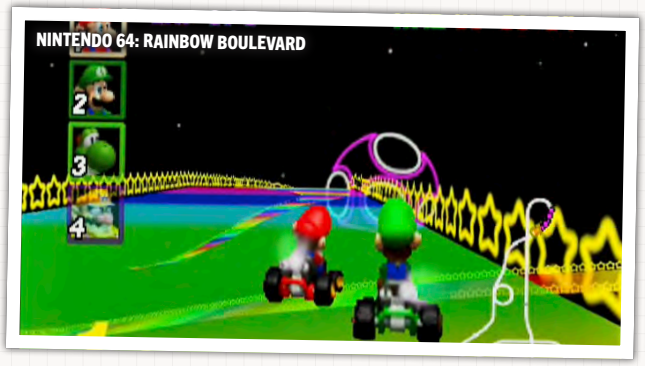
schen Teams befestigten Luftballons zu zerstören – und stellt die größte Enttäuschung des Funracers dar. Etwaige zusätzliche Spielmodi wurden nicht nur wie die Münzschlacht aus *Mario Kart 7* wegrationalisiert, sondern die Schlachten in speziellen Arenen finden nun auf einer Auswahl herkömmlicher Pisten statt. Das funktioniert aufgrund der Natur des Modus, die enge Areale und ständigen Gegnerkontakt voraussetzt, leider überhaupt nicht. Das Ergebnis ist, dass die Ballon-Ballereien keinerlei Spaß machen und *Mario Kart 8* in dieser Hinsicht den absoluten Tiefpunkt der Serie darstellt. Da wir schon beim Kritisieren sind, sei auch gleich auf einige unnötige Designmakel hingewiesen. So müssen Spieler mit Wii-FB vor jedem Rennen manuell die Bewegungssteuerung im Pause-Menü deaktivieren, falls sie diese nicht wünschen – und wer will schon mittels unpräziser Fuchteleien steuern? Zudem verlangt ein angeschlossenes Nunchuk, warum

Bei den wilden Rennen bekommt man das Geschehen im Hintergrund oftmals kaum mit. Dabei lohnt es sich zu gucken, denn die Levels sind grandios gestaltet.

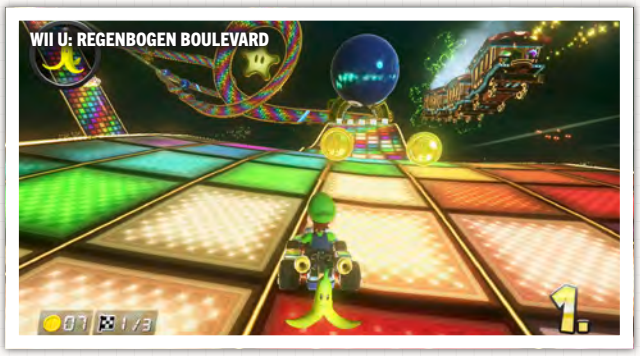
Wie üblich sind die Cups in die Stufen 50 ccm, 100 ccm, 150 ccm sowie in den freispielbaren Spiegel-Cup unterteilt. Bei Letzterem fahrt ihr die Pisten spiegelverkehrt.

RETRO-STRECKEN IN NEUEM GLANZ

Inzwischen eine lieb gewonnene Tradition in *Mario Kart*: Die Einbindung von überarbeiteten Retro-Strecken. Wir haben für euch drei der schicksten Kurs-Remakes herausgegriffen und erklären euch, warum sie auf der Wii U nicht nur schöner aussehen als je zuvor, sondern sich auch besser denn je spielen!



Eine der kontroversesten Strecken der *Mario Kart*-Geschichte. Warum? Nun, abgesehen von seiner epischen Länge (Rennen konnten gut und gerne die 6-Minuten-Grenze überschreiten) war sie ziemlich frei von Höhepunkten. Das hätte sie fast ein wenig langweilig gemacht, wäre da nicht diese berüchtigte Abkürzung. Schafft ihr es nämlich kurz nach Start/Ziel, im richtigen Moment links von der Strecke zu springen, macht ihr mal eben eine halbe Runde gut. Da werden die Gesichter der Freunde länger als die Rainbow Road.



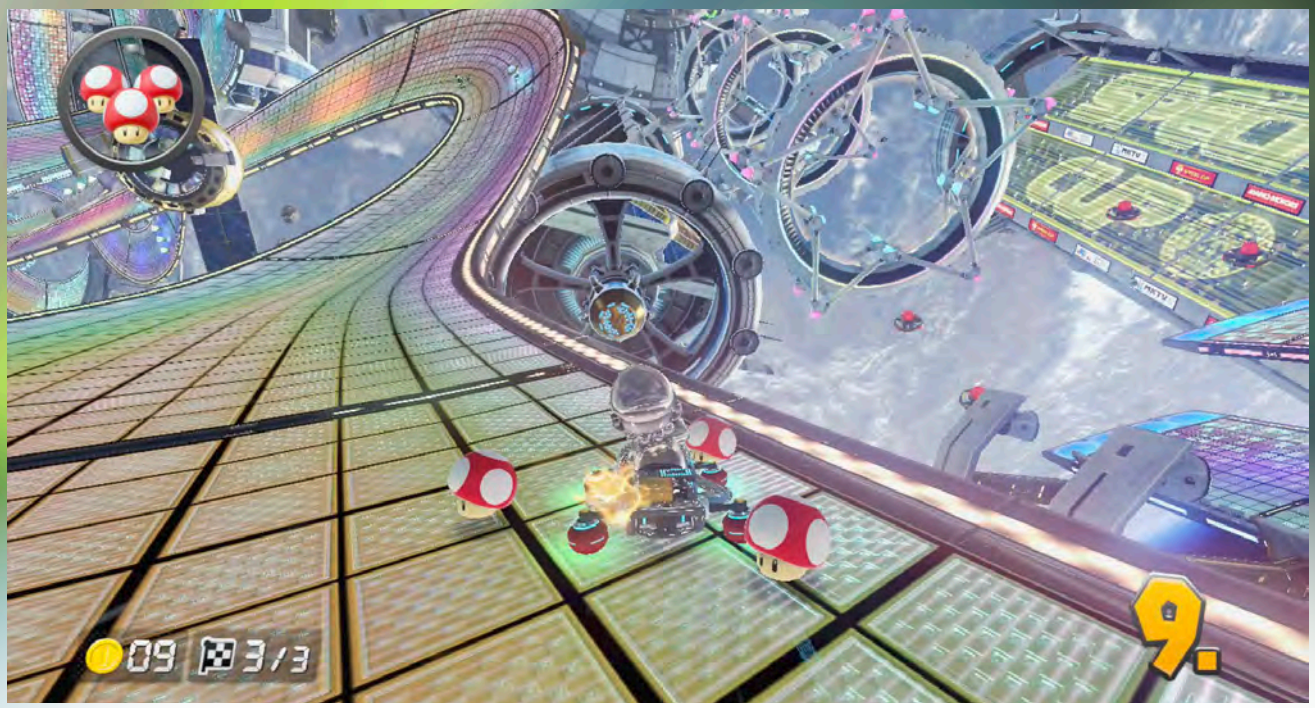
Auf der Wii U wurde die Strecke deutlich gestrafft! Ihr fahrt auf dem (nun eingedeutschten) Regenbogen Boulevard nämlich keine Runden, sondern klappert drei Sektoren ab, bevor ihr ins Ziel brettert. Die Abkürzung existiert nicht mehr und ihr seid deutlich schneller im Ziel. Bis dahin habt ihr aber ein Vielfaches dessen zu bestaunen, was es auf dem N64 zu sehen gab. Ein fliegender Zug schwebt neben euch die Strecke entlang, ihr hoppelt über Regenbogenwellen und erfreut euch an zahlreichen Neonbildchen, die den Streckenrand säumen.

Das wohl drastischste Makeover verpasste Nintendo der Game-Boy-Advance-Version von Marios Piste. Auf dem Handheld hatten wir es mit einer klassischen Kartstrecke zu tun, die es so auch im echten Leben geben könnte (abgesehen von den Panzern und all dem Schnickschnack natürlich). Aufgrund der technisch limitierten Möglichkeiten des Game Boy Advance sah das alles zwar nett aus, wirkte jedoch ziemlich bieder und blieb nach der Zieleinfahrt nicht unbedingt im Gedächtnis hängen.

Ganz anders auf der Wii U: Hier ragt nur zwei Biegungen nach dem Start eine mächtige 180°-Kurve in den Himmel, die gleichzeitig den Anti-Gravitationsmodus nutzt. Der U-Turn ist das Streckenhighlight und vielleicht das markanteste Merkmal aller im Spiel vorhandenen Strecken. Driftduelle am Boden und in der Vertikalen garantieren spannende Rennen und im Multiplayer lassen sich im U-Turn-Abschnitt durch gezielte Kumpel-Rempeleien Boosts en masse erhaschen. So muss ein gelungenes Streckenremake aussehen!

Zum Schluss machen wir uns auf in eisige Gefilde und einen Abstecher ins Sorbet Land. Der Kurs feierte auf dem Gamecube in *Mario Kart: Double Dash* sein Debüt und entführte uns in ein knallbuntes Winterwunderland. Highlights: ein zugefrorener See vor Start/Ziel, mit Eisblock-Hindernissen, die wertvolle Sekunden kosten konnten, und ein Tunnel, vor dem Shy Guys Schlittschuh liefen. Der Kurs war sicher nicht einer der renovierungsbedürftigsten im *Mario Kart*-Universum, doch auf der Wii U spielt er sich nochmals deutlich spaßiger!

Warum? Ganz einfach: Der See vor der Zielgeraden weist nun einen Riss im Eis auf. Fällt ihr durch diesen hindurch, könnt ihr unter Wasser weiterfahren und Münzen einsammeln. Zudem erhaltet ihr, wenn ihr wieder aus dem Wasser springt, mit Geschick einen Extra-Turbo via Stunt. Auch grafisch lässt die Wii U hier die Muskeln spielen. Im Gegensatz zum Gamecube-Kurs seid ihr hier nachts unterwegs, wodurch das Eis zauberhaft glitzert. Gemeinsam mit der warm glühenden Beleuchtung möchte man fast einen Früchtepunsch trinken.



Als letztes Rennen im letzten Grand Prix wartet wie üblich eine neue Version des Regenbogen-Boulevards auf euch. Dieser ist so kreativ gestaltet wie eh und je.

auch immer, verpflichtend nach einer Wii-Sensorbar. Schade finden wir zudem, dass dem Einzelspieler-Part kaum Bedeutung zugemessen wird. Klar, am meisten Spaß macht *Mario Kart* ohnehin mit Mitspielern, zumindest ein paar launige Missionen à la *Mario Kart DS* wären aber dennoch schön gewesen. Aufgrund der noch abgeschalteten Server konnten wir den Online-Modus sowie damit einhergehend den Mario-Kart-TV-Modus, in dem ihr Videos eurer schönsten Rennen aufzeichnen, editieren und ins Internet stellen könnt, noch nicht ausprobieren. Alles dazu lest ihr im Online-Nachtest in der nächsten Ausgabe.

Besser fahren als je zuvor

Nach all der Kritik nun aber zum Positiven: Die Rennen und somit das Herzstück des Spiels machen mehr Spaß als je zuvor! Das Fahrgefühl ist griffig, die Item-Balance war noch nie so ausgewogen wie im achten Teil und die Strecken sind so abwechslungsreich gestaltet wie eh und je. Durch das neue Anti-Gravitations-Feature, das euch an vorgegebenen Stellen an Decken und Wänden fahren lässt, ergeben sich Routen, die zuvor so nicht möglich gewesen wären. Das gilt auch auf den Retro-Pisten, bei denen es sich nicht um bloße Kopien, sondern vielmehr um verbesserte Neuinterpretationen der Originale handelt. Bezüglich der Items gibt es neben den üblichen Verdächtigen wie dem blauen Panzer oder der Banane übrigens auch einige neue Gegenstände – alles zu den praktischen Helferlein und zu den Retro-Strecken erfahrt ihr in den Extrakästen. Während das Drift-System quasi unverändert aus Teil sieben übernommen wurde, existieren nun etliche Möglichkeiten, euch auch abseits gut geschnittener Kurven Zusatz-Boosts zu verschaffen. Eine Möglichkeit besteht darin an speziellen Pfeilern auf der Piste vorbeizufahren oder mit der Piranha-Pflanze, einem der neuen Items, Gegenstände auf der Strecke aufzufressen. Übrigens fahren statt wie bisher acht nun stets zwölf Fahrer auf einmal auf den Strecken um den Sieg. Ihr seht: Die Verbesserungen und Neuerungen finden sich im Detail, sie sind aber trotzdem deutlich spürbar und sorgen für ein besseres und runderes Fahr- und Spielgefühl.

KOOPALINGE UND CO. – DAS FAHRERFELD

In *Mario Kart 8* erwartet euch ein riesiges Fahrerfeld. Dennoch könnte manch einer enttäuscht sein, denn die gefühlte Vielfalt war in *Mario Kart Wii* auf der Vorgängerkonsole doch größer. Liegt's an der Koopa-Familie?

Mehr Fahrer hatte bisher kein *Mario Kart* zu bieten. Aus satten 30 könnt ihr wählen. Zu Beginn stehen euch 16 Charaktere plus Mii zur Verfügung. Dazu kommen noch 13 freischaltbare Fahrer. Das ist überaus ordentlich, aber für den ein oder anderen könnten die Bonus-Fahrer eine kleine Enttäuschung sein.

Wo ihr beispielsweise auf der Wii eine bunt gemischte Riege von zwölf freispielbaren Racern hattet, die von Knochen-Bowser über Funky Kong bis hin zu König Buu Huu reichte, habt ihr auf der Wii U zwar einen Fahrer mehr, doch das relativiert sich schnell. Allein sieben der 13 Bonuscharaktere sind nämlich Koopas. Die fahren sich zwar alle unterschiedlich, aber es ist immer noch etwas anderes, mit einem halben Dutzend Gefährten aus Bowsers Sippschaft herumzukurven, als aus ebenso vielen bunt gemischten Charakteren wählen zu dürfen. Wir hätten uns zum Beispiel über ein Wiedersehen mit Diddy Kong gefreut. Schade, aber abgesehen von diesem „Malus" ist die Fahrerriege exzellent ausbalanciert.

Auch wenn es nicht zu Nintendos bisheriger Politik passt, würden wir uns deshalb über einen (am besten kostenlosen) DLC freuen, der uns einige bekannte Gesichter oder gar Strecken beschert. Gespaltener Meinung waren wir, was das Freispielen der Fahrer selbst angeht. Während sich Marco darüber freute, innerhalb kurzer Zeit sämtliche Fahrer freigespielt zu haben, ist Sebastian der Meinung, dass hier ruhig etwas mehr Schweiß hätte investiert werden können. Man kann es eben nicht allen recht machen.

Einer der absoluten Redakteursfavoriten im Test war die Strecke „Wario-Abfahrt“. Trotz des Namens ist sie eindeutig von Marios und Sonics Olympia-Ausflügen inspiriert.

DIE GEMEINEN STRECKEN-HELFERLEIN

Der Turbo-Pilz ist ein echter Klassiker und sorgt für einen kurzen, kräftigen Boost.

Der goldene Turbo-Pilz steht für sechseinhalb Sekunden Turbo-Dauerfeuer.

Heiße Rennen dank Feuerblume. Ihre Brandgeschosse dienen als Waffe.

Wer den Stern einsetzt, ist unverwundbar und für kurze Zeit schneller unterwegs.

Die Wunder-Acht versorgt euch mit acht Items gleichzeitig. Ein echtes Wunder!

Seit dem Super Nintendo dabei: die Banane. Bringt Gegner ins Schleudern.

Mit Zielwasser und grünen Panzern lassen sich Gegner effektiv abschießen!

Zielsuchende rote Panzer sind nochmals deutlich gefährlicher für die Gegner.

Echt fies: Der Stachi-Panzer schnappt sich stets den Erstplatzierten.

Der Blitz lässt Gegner schrumpfen und langsamer fahren. Gut zum Aufholen!

Die Superhupe ist ein Segen für Siegertypen: Sie kann Stachi-Panzer abwehren!

Verwandelt euch in Kugelwilli, sodass rhr durchs Feld pflügt und jeden wegräumt!

Bob-ombs explodieren bei Berührung oder nach wenigen Sekunden. Meiden!

Der Blooper nimmt euch die Sicht, indem er den Bildschirm mit Tinte vollspritzt.

Bumerang-Blume: Trifft mit Glück mehrere Gegner und ist je dreimal nutzbar.

Die bissige Piranha-Pflanze schnappt nach Gegnern, Panzern und mehr. Happa!

MEINUNG
Marco Cabibbo

„In der dritten Runde überholen die Stärken die Schwächen.“

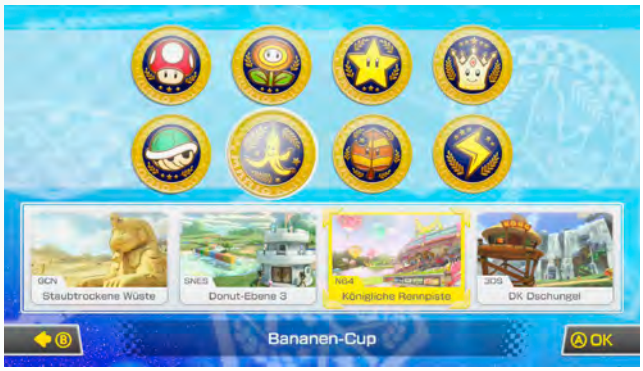
Die Kritik von Lukas kann ich nachvollziehen – immer wieder die Steuerung der Wiimote umstellen zu müssen kann auf Dauer echt nerven. Ganz so hart ins Gericht gehe ich mit *Mario Kart 8* allerdings nicht, denn auf lange Sicht dominieren die ausgebauten Stärken der Serie die wenigen Mängel. Das Streckendesign ist sehr gelungen, die Optionen aus Fahrer und Fahrzeug gehen ins Detail und die Balance der Items ist so gut gelungen wie noch nie zuvor. Hier wird der Sieg wirklich dadurch entschieden, wer am effektivsten durch die Kurven driftet. Für mich klar eines der Top-3-*Mario Karts*.

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Wenn die verkorksten Ballon-Schlachten nicht wären …“

Ich liebe *Mario Kart* und habe alle Teile bis zur Arthritis gespielt. Was die Rennen angeht, bin ich auch hellauf begeistert. Die Anti-Gravitationsmechanik fügt sich subtil, aber spaßbringend in den Spielfluss ein und weiß zu überzeugen. Der Mehrspielermodus ist eh ein Hit und auch die Retro-Streckenremakes lassen mein Herz höherschlagen. Nur warum wurde der Schlacht-Modus so verbockt?! Ich will in Arenen kämpfen und nicht auf Rundkursen! Wenn ich an selige N64- oder Wii-Zeiten denke … Da konnte ich mich stundenlang mit Freunden bekriegen. Hier hatte ich nach Minuten genug!

Wieder einmal mit dabei: das Oktopus-Item, das den Fahrern vor euch für einige Sekunden die Sicht raubt. In engen Kurven sorgt das schnell für reichlich Chaos.



Die seit dem DS-Teil übliche Grand-Prix-Aufteilung in vier Cups à vier Rennen mit neuen Strecken und ebenso viele mit Retro-Pisten erwartet euch auch in *Mario Kart 8*.

Segeln, sammeln, Sehprobleme

Neben den Neuerungen haben es aber auch zahlreiche Elemente vergangener Serienableger ins Spiel geschafft. Aus dem direkten Vorgänger stammen etwa die Gleiter- und die Unterwasserabschnitte sowie die in Teil sieben seit dem SNES-Ableger erstmals reaktivierten einsammelbaren Münzen auf der Fahrbahn. Mit diesen schaltet ihr Dutzende Karts, Reifen sowie Gleiter frei, die neben der Wahl des Fahrers selbst massiven Einfluss auf Geschwindigkeit, Gewicht, Handling und andere Werte eures Gefährts ausüben. Aus *Mario Kart Wii* bekannt sind hingegen die Motorräder, die aber zum Glück nicht so übermächtig ausfallen wie zuvor. Auch einige Items wie der Oktopus, dessen Tinte euer Sichtfeld für einige Zeit beschränkt, kehren nach längerer Abwesenheit wieder zurück. Die Elemente sind allesamt hervorragend implementiert und lassen *Mario Kart 8* beinahe wie ein Best-of vergangener Serienableger erscheinen. Etwas zu weit getrieben hat man es mit der Reminiszenz jedoch beim Fahrerfeld, das bei insgesamt 30 Teilnehmern (siehe Extrakasten) gleich alle sieben aus der *Mario Bros.*-Reihe bekannten Koopalinge ins Rennen schickt. Hier hätte mehr Diversität nicht geschadet.

Wunderschöne Spritztour

Bezüglich der Technik müssen wir nicht mehr viele Worte verlieren – ihr seht es auf den Bildern dieser Seiten ja selbst: *Mario Kart 8* sieht richtig gut aus. Noch nie zuvor wurde der bekannte *Mario*-Stil so gut umgesetzt. Zudem läuft das Geschehen zu jedem Zeitpunkt flüssig und die Animationen der Figuren sowie kleine Details wie Peachs physikalisch korrekt herumschwingender Pferdeschwanz sorgen für ein ausgesprochen rundes Gesamtbild. Die ansprechende Technik ist somit das Sahnehäubchen auf der Spitze eines wie erwartet herausragend unterhaltsamen Funracer-Erlebnisses. Schade nur, dass vermeidbare Mäkel wie der misslungene Schlacht-Modus, die mageren Einzelspieler-Inhalte sowie die nervigen Design-Fehler bei der Controller-Konfiguration das Spiel davon abhalten, wahrhaft brillant zu sein.

Lukas Schmid/Sebastian Zelada

Vor jedem der Rennen wird euch die jeweils aktuelle Strecke in einem kurzen – und überspringbaren – Video vorgestellt.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Trotz Mängeln wie dem mauen Schlacht-Modus ein sehr gelungener Funracer."

Ist *Mario Kart 8* der beste Teil der Serie? Darauf ein klares Jein. Die Rennen selbst spielen sich so flüssig, ausgewogen und abwechslungsreich wie noch niemals zuvor, vor allem im Mehrspielermodus. Speziell die sehr faire Item-Balance und die vielen Einstellungsmöglichkeiten finde ich klasse. Rund um diesen Kern wurde jedoch einiges verbockt: Warum wird bei der Steuerung mit Wii-FB vor jedem Rennen standardmäßig die Bewegungskontrolle ausgewählt? Warum gibt es für Einzelspieler so wenig zu tun – man erinnere sich an die spaßigen Missionen aus *Mario Kart DS*? Und warum wurde der Schlacht-Modus derart in den Sand gesetzt? Diese vielen kleinen Mäkel hätte ich nicht erwartet. Trotzdem wird das Spiel meine Wii U wohl so schnell nicht wieder verlassen.

Mario Kart 8

Termin: 30. Mai 2014
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 9
Der *Mario*-Stil ist nicht der anspruchsvollste der Welt, nie wurde er aber derart famos umgesetzt.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Die typischen Mario-Melodien unterstreichen das Renngeschehen auf passende Art und Weise.

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: –
So gut wie jede Peripherie wird unterstützt. Am besten klappt's mit Gamepad oder Pro Controller.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht-schwer
Speichersystem: Automatisch
Alleine macht's auch Spaß, der Fokus liegt aber klarerweise auf dem Multiplayer-Erlebnis.

MEHRSPIELER 9
Die Rennen sind unterhaltsam wie eh und je – schade, dass der Schlacht-Modus vermurkst wurde.

PRO / CONTRA
- ✚ Extrem spaßige Mehrspieler-Rennen
- ✚ Ausgewogene Item-Balance
- ✚ Viele sinnvolle Gameplay-Features
- ✚ Toll umgesetzte Technik
- ➖ Mieser Schlacht-Modus
- ➖ Einige unnötige Design-Fehler

WiiU-FAKTOR 3
Die Features werden genutzt, bringen aber kaum Mehrwert. Da wäre definitiv mehr drin gewesen!

WERTUNG/FAZIT

89

„Der schiere Fahrspaß macht die durchaus vorhandenen Mängel (fast) wieder wett."

CHILD OF LIGHT

Rollenspiel Malerisch, mitreißend und wunderschön: *Child of Light* zeigt, dass ein tolles Spiel nicht zwingend ein riesiges Budget benötigt.

Was macht man, wenn man eine Engine wie jene für *Rayman Legends* erschafft, diese nach dem Release des Spiels nicht verkommen lassen möchte und genügend Zeit übrig hat? Anscheinend setzt man sich hin und entwickelt ein charmantes und bildhübsches 2D-Rollenspiel wie *Child of Light*. Tatsächlich teilen die beiden eigentlich grundverschiedenen Spiele sich zahlreiche Elemente: Die Animationen der Figuren wirken vertraut, Items sind wie bei *Rayman* hinter Gegenständen, die nur auf den ersten Blick massiv erscheinen, verborgen und die Energie- und Magiekugeln schweben auf genau dieselbe Art und Weise durch die Luft wie in *Legends*. Abseits dieser Gemeinsamkeiten ist der Download-Titel *Child of Light* jedoch ein völlig eigenständiges Abenteuer, das durch eine einmalige Atmosphäre und die wunderschöne Grafik besticht.

Weltenbummler

Die Handlung versetzt euch in Gestalt des kleinen Mädchens Aurora in das Fantasy-Reich Lemuria. Der realen Welt entrissen, macht sie sich gemeinsam mit Igniculus, einer Art kleiner, blauer Fee, auf, um den Weg nach Hause und zurück zu ihrem Vater zu finden. Aus dieser simplen Ausgangslage entwickelt sich eine spannende Story mit zahlreichen überraschenden Wendungen und emotionalen Momenten. Diese Qualität ist nicht zuletzt auf die sympathischen Figuren rund um Aurora zurückzuführen, die sie im Verlauf der Story trifft und die sich allesamt aus unterschiedlichen Motiven ihrer Party anschließen. Einige wenige Sequenzen sind dabei in deutscher Sprache vertont, der Großteil der Geschichte wird jedoch in Textform übermittelt. Abseits der etwas grob gezeichneten Figurenbilder während der Dialoge tut dies der Stimmung aber keinen Abbruch. Gemeinsam reist die bunte Truppe durch eine malerisch gestaltete Welt. Kaum ein Abschnitt des Spiels gleicht dem anderen, und die handgezeichneten Hintergründe sprühen nur so vor Charme. Schon früh im Spiel erhaltet ihr

Die Story wird teils in erzählten Sequenzen, teils mittels Textkästen und Standbildern vorangetrieben. Die Dialoge sind dabei übrigens stets in Reimform gehalten.

Die Gefechte gegen die oftmals riesigen Bossgegner machen Spaß. Recht schnell merkt man jedoch, dass sie immer nach genau demselben Muster ablaufen.

In den Kämpfen treten stets zwei Party-Mitglieder auf einmal an. Angriffe plant ihr anhand der Zeitleiste am Bildschirmrand.

die Fähigkeit, frei durch die Gebiete zu fliegen und diese nach versteckten Schatzkisten und nach Sammelobjekten, die euch mehr über die Hintergründe der Story verraten, sowie nach Items zur Verbesserung eurer Status-Werte zu durchforsten. Igniculus könnt ihr dabei jederzeit mit dem rechten Analogstick – beziehungsweise auf dem Wii-U-Gamepad wahlweise mittels Touchscreen – steuern. Er kann Items einsammeln und dunkle Gebiete für euch erhellen.

Simples Spielprinzip

Abseits der Items zur Verbesserung eurer Status-Werte steht euch ein spartanisch aufgebautes Crafting-System zur Verfügung, in dem ihr Kristalle mit verschiedenen Effekten kombinieren und eure Ausrüstung dadurch verbessern könnt. Auf das eigentliche Aufleveln, welches klassisch auf Basis von XP-Punkten basiert, habt ihr keinen Einfluss; welche Werte wann verbessert werden, gibt das Spiel vor. Immerhin: Für jeden Levelaufstieg erhaltet ihr jedoch einen Fertigkeitspunkt, den ihr anschließend in einem Skill-Tree investieren könnt. Auf diese Weise erlernt ihr zum Beispiel neue Zauber, steigert eure Verteidigung dauerhaft oder erhöht die prozentuale Chance, feindlichen Angriffen auszuweichen. Da das Aufstufen sehr rasch vonstatten geht und ihr am Ende des Spiels ohnehin so gut wie alle Fähigkeiten freigeschaltet habt, könnt ihr euch aber auch hier nicht wirklich individuell austoben. Ebenfalls etwas simpel geraten ist das rundenbasierte Kampfsystem, bei dem stets zwei eurer Mitstreiter auf einmal in die Schlacht ziehen: Jede Aktion benötigt eine andere Zeitspanne auf der Leiste am unteren Bildschirmrand, die sich anschließend erst wieder füllen muss. Ihr müsst also zum Beispiel abwägen, ob ihr lieber schnell, aber schwach, oder langsam und dafür stark angreifen wollt. Zudem könnt ihr mit gut getimten Attacken gegnerische Aktionen abbrechen – und umgekehrt. Euer blauer Begleiter Igniculus steht auch in den Schlachten bei: Ihr scheucht ihr ihn unabhängig vom restlichen Kampfgeschehen über den Bildschirm, sammelt in Büschen verborgene Energie ein und könnt eure Feinde mit seiner Hilfe verlangsamen. Diese Aktion benötigt jedoch Energie, die sich anschließend erst wieder langsam aufladen muss.

Euer Gestaltungsspielraum bezüglich der Figuren ist begrenzt. Nach jedem Level-up könnt ihr in diesen Skill-Trees Punkte in spezielle Fertigkeiten investieren.

Bosskampf-Déjà-vu

Das Kampfsystem funktioniert, die Gefechte sind aber sehr einfach geraten – inklusive der einander im Aufbau sehr ähnelnden Bosskämpfe. Hier müsst ihr stets zuerst die zwei Helferlein des Obermotzes erledigen, bevor ihr dem Fiesling selbst Saures gebt. Jedoch: Man merkt dem Spiel an, dass es nicht den Anspruch an sich stellt, ein komplexes Spielerlebnis zu bieten. Stattdessen wird bewusst auf Zugänglichkeit und die Vermittlung einer ansprechenden Atmosphäre gesetzt. Unter diesen Gesichtspunkten betrachtet macht *Child of Light* fast alles richtig und sei nicht nur Rollenspiel-Fans ans Herz gelegt. **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Ein bildhübsches Abenteuer mit massenweise Charme“

Child of Light ist ganz sicher nicht das anspruchsvollste Rollenspiel aller Zeiten: Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad ist mein Charakter ein einziges Mal gestorben, und das aus purer Blödheit meinerseits. Allerdings war ein tiefgründiges Spielsystem eindeutig nicht der Anspruch der Entwickler und die Kämpfe sowie die Erkundung der Spielwelt machen auch so viel Spaß. Zudem ist die Atmosphäre einfach einmalig und in Verbindung mit der emotional bewegenden Geschichte sowie der malerisch gezeichneten Grafik kommt man aus dem verklärten Grinsen gar nicht mehr heraus. Ich hoffe, dass die Spieler diese Qualitäten zu würdigen wissen und *Child of Light* fleißig downloaden – verdient hätte es das Spiel allemal.

Child of Light

Termin: 30. April 2014
Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Montreal
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 15 Euro

GRAFIK 9
Einfach zauberhaft – der handgezeichnete Stil sowie die abwechslungsreichen Gebiete begeistern durchgängig.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Nur eine Handvoll der Sequenzen sind vertont, dann aber ordentlich. Die pianolastige Musik passt prima.

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: –
Die Flugsteuerung funktioniert sehr präzise und auch in den Kämpfen gibt es nichts zu beanstanden.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel
Speichersystem: Automatisch
Für 15 Euro erhaltet ihr gut 10-15 Stunden abwechslungsreichen und wunderschön gestalteten Spielspaß.

MEHRSPIELER 4
Koop-Modus ist für das Gebotene ein zu starkes Wort: Ein zweiter Spieler kann Auroras fliegenden Begleiter steuern und Items einsammeln. Das war's.

PRO / CONTRA
- ✚ Grandiose Atmosphäre
- ✚ Malerische Grafik
- ✚ Vergleichsweise lange Spielzeit
- ✚ Emotionale Geschichte
- ➖ Sehr simples Spielprinzip
- ➖ Bosskämpfe ähneln einander zu sehr

WiiU-FAKTOR 2
Ihr könnt am Gamepad spielen und Igniculus auf dem Touchscreen steuern. Das war's aber auch schon.

WERTUNG/FAZIT

85

„Wunderschön inszeniertes RPG mit wenig Tiefgang, aber umso mehr Atmosphäre.“

THE LEGO MOVIE VIDEOGAME

Action-Adventure Hereinspaziert, hereinspaziert ins bunte Lego-Abenteuerland, wo sich Cleopatra, Shakespeare, Gandalf, Batman und Wonder Woman gute Nacht sagen!

Das beste Lego-Spiel ist immer noch *Minecraft* für PC, Xbox 360 und Playstation 3. Markus „Notch" Perssons Indie-Hit verkörpert wie kein zweiter Titel die Maxime des beliebten dänischen Plastikspielzeugs: Lass deiner Kreativität freien Lauf und bau, was dir gefällt. *The Lego Movie Videogame*, das Spiel zum Lego-Kinofilm, schränkt die Vorstellungskraft des Spielers dagegen wie seine indirekten Vorgänger (zuletzt *Lego Marvel Super Heroes*) stark ein: Hier wird nur nach Vorschrift und per Knopfdruck das gebaut, was sich Entwickler TT Fusion (das B-Team bei Serien-Erfinder Traveller's Tales und verantwortlich für das gelungene *Lego City: Undercover*) zuvor ausgedacht hat. Das geht so weit, dass ihr erstmals in der Serie in virtuellen Anleitungen blättert und während eines automatischen Bauvorgangs das nächste fehlende Teil aus einer Liste an vorgegebenen Möglichkeiten auswählt, um Motorräder, Raumschiffe oder U-Boote entstehen zu lassen. Schnarchlangweilig!

Kreativität unerwünscht

Seinen Unterhaltungswert zieht *The Lego Movie Videogame* somit nicht aus dem sträflich vernachlässigten Sandkasten-Bauprinzip des Spielzeugs, sondern aus der Erfolgsformel der bisherigen *Lego*-Spiele: Mit wechselnden Charakteren prügelt, hüpft und rätselt ihr euch durch reizend gestaltete 3D-Levels, deren komplett aus virtuellem Lego bestehende Kulissen ihr in blinder Sammelwut zerschlagt, um an Lego-Steine zu gelangen. Damit kauft ihr Bonus-Figuren und nützliche Cheats, um den begehrten 100%-Spielfortschritt zu erreichen. Denn das Spiel bietet mehr als nur eine kurze, aber heitere Sechs-Stunden-Kampagne. Zwischen den linearen Missionen erforscht ihr fünf Hub-Areale mit eng abgesteckten, teils unsichtbaren Grenzen; eine offene Spielwelt wie in *Lego City: Undercover* oder aktuell *Lego Der Hobbit* gibt es nicht mehr. Dafür aber auch keine nervtötenden Füller-Sammelaufgaben, sondern lediglich die serientypische Secret-Suche.

Die hübschen Zwischensequenzen aus dem Film sind unheimlich lustig, wirken aufgrund ihrer niedrigen Auflösung aber leicht verwaschen.

Jede Figur besitzt eine Spezialfähigkeit. Der blinde Vitruvius etwa stört sich im Gegensatz zu seinen Kollegen nicht daran, über gefährliche Abgründe zu balancieren.

DIE 3DS-FASSUNG IM KURZTEST

Filmumsetzung für unterwegs: Schwächer als der große Konsolenbruder, aber prima geeignet für eine schnelle Runde zwischendurch.

Bei der 3DS-Version wagt TT Fusion keine Experimente und folgt der Formel des Vorgängers *Lego Marvel Super Heroes: Universum in Gefahr*. In 45 Levels steuert ihr die aus der Wii-U-Vorlage bekannten, aber auf dem 3DS ihrer Sprungfähigkeit beraubten Charaktere mit dem Analogstick durch 45 Levels, die ähnlich aufgebaut sind wie auf der Konsole. Die zwei großen Unterschiede: Erstens betrachtet ihr das Geschehen aus einer isometrischen Perspektive und zweitens sind einige Abschnitte in unter 30 Sekunden absolviert, während andere um die zehn Minuten dauern. Die kurze Spielzeit mancher Sektionen macht *The Lego Movie Videogame* ideal, um sich damit unterwegs für ein paar Minuten die Zeit zu vertreiben. Allerdings sind viele Levels vergleichsweise zu lang(weilig) geraten, und ohne Sprungfunktion wirkt das Spiel noch simpler als auf der Wii U. Ein Achievement-System und viele versteckte Boni motivieren zum erneuten Durchspielen. Dabei dürft ihr die (arg grobkörnigen) Zwischensequenzen aus dem Film überspringen. Der 3D-Effekt ist unauffällig und trägt fast nichts zur bunten Spielzeugoptik bei. Der untere Bildschirm wird für den Charakterwechsel und die Minispiele verwendet, was gut funktioniert.

Die Kameraperspektive bietet einen guten Kompromiss aus Überblick und Detailreichtum.

Termin: 11. März 2014
Hersteller: Warner Bros. Interactive
Entwickler: TT Fusion
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 35 Euro

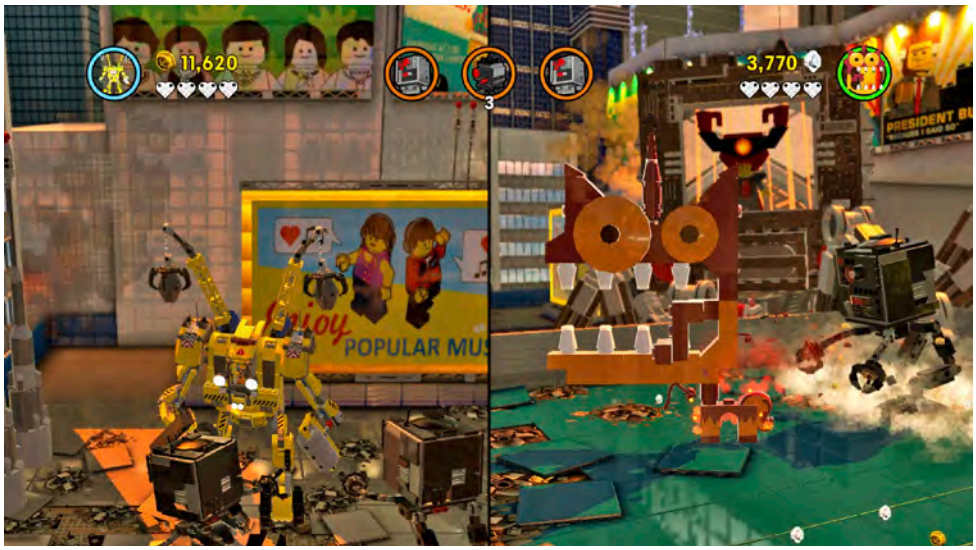
69

„Anspruchslose, aber charmante Unterhaltung für unterwegs mit Wiederspielwert“

Launiger Trip in den Lego-Kosmos

The Lego Movie Videogame profitiert enorm vom Charme seiner Kinovorlage. Mit vielen Zwischensequenzen im goldigen Stop-Motion-Stil des Films erzählt das Spiel die Leinwandhandlung nach. Schräge Charaktere aus allen möglichen Themenwelten (auch des DC-Comic-Unviersums), lustige Dialoge und irre Story-Wendungen inklusive. Lediglich der Oberfiesling bekommt bei seinem Wii-U-Auftritt nur eine vergleichsweise kurze Gastrolle zugestanden. Außerdem wird die Anti-Anleitungsbotschaft des Films vom „Bauen nach Vorschrift“-Spielprinzip torpediert. Trotzdem: Als Spiel zum Film macht *The Lego Movie Videogame* mehr richtig als falsch.

Im Vergleich zu den Lego-Vorgängern zieht das Projekt von TT Fusion aber den Kürzeren. So wartet das Leveldesign mit einigen Längen auf, besonders wenn die Macher kurze Filmszenen im Spiel minutenlang auswalzen. Die Folge sind öde Sequenzen, in denen die Helden eine gefühlte Ewigkeit lang Abhänge hinabrutschen, in die Tiefe fallen oder den Meeresgrund erforschen. Der niedrige Schwierigkeitsgrad macht die Sache nicht besser; *The Lego Movie Videogame* ist klar auf eine sehr junge Zielgruppe zugeschnitten und sogar noch anspruchsloser als *Lego Marvel Super Heroes*, dessen Kämpfe zumindest durch ein rudimentäres Combo-System aufgepeppt wurden. Grundsätzlich interessante Zerstreuungen wie ein Hacking-Minispiel oder die gelegentlichen Tanzeinlagen leiden unter den extrem simplen Quick-Time-Events. Wer eine Herausforderung sucht, ist hier an der falschen Adresse. Junge Spieler und Erwachsene mit Kindern haben dagegen viel Spaß am Splitscreen-Koop. ■ **Peter Bathge**



Der Koop-Modus erlaubt neben dem vertikal getrennten Splitscreen auch eine dynamische (lies: unübersichtliche) Bildaufteilung.

MEINUNG
Peter Bathge

„Auftrag erfüllt: Das Spiel weckt Lust auf den Film. Nicht mehr, nicht weniger.“

The Lego Movie Videogame macht, was es soll: Es lässt mich mit den sympathischen Figuren der Leinwand-Vorlage Schabernack treiben, verliert dabei nicht die Handlung des Streifens aus den Augen und verströmt mit seinen farbenfrohen Kulissen und der eingängigen Musikuntermalung viel Kinoflair. Wer sich im Kino an der bunten Plastik-Optik nicht sattgesehen hat, macht mit dem Kauf dieser gelungenen Filmadaption also nichts falsch. Im Vergleich zum „Vorgänger“ *Lego Marvel Super Heroes* haben sich Leveldesign und spielerischer Anspruch aber nicht zum Besseren gewandelt. Dass es statt einer offenen Spielwelt nur noch kleine Areale mit unsichtbaren Grenzen gibt, dürfte zudem manchem Serien-Fan sauer aufstoßen. Mir persönlich ist es so herum sogar lieber.

The Lego Movie Videogame

Termin: 11. April 2014
Hersteller: Warner Bros. Interactive
Entwickler: TT Fusion
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 45 Euro

GRAFIK 8
Die aus Lego-Steinen bestehenden Kulissen sind wunderschön, die Effekte stimmig, die Figuren süß.

SOUND 9
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Äußerst eingängiger Soundtrack und Original-Dialoge aus dem Film. Kino-Atmosphäre pur!

STEUERUNG 7
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: -
Seit Jahren unverändert: hakelige Sprungsequenzen, ansonsten eingängig und unkompliziert

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht (1 Stufe)
Speichersystem: Checkpoints
Sechs Stunden Unterhaltung mit einigen unnötig ausgewalzten Szenen und vielen optionalen Secrets in den kleinen Hub-Levels

MEHRSPIELER 8
Per Splitscreen (vertikal oder dynamisch) schließen sich zwei Spieler zusammen. Das macht Laune – trotz des niedrigen Schwierigkeitsgrades.

PRO/CONTRA
- ✚ Tolle Inszenierung verströmt viel Kinoflair
- ✚ Amüsante Dialoge mit Originalsprechern
- ✚ Unterhaltsamer Koop-Modus
- ➖ Einige langweilige Passagen
- ➖ Ödes Bauen nach Anleitung
- ➖ Durchweg simpler Spielverlauf

WiiU-FAKTOR 3
Per Berührung des Touchscreens wechselt ihr die Charaktere und löst einige Minispiele.

WERTUNG/FAZIT

72

„Gute Filmadaption für die Kleinen mit viel Charme und Kinoflair, aber einigen Längen“

LEGO DER HOBBIT

Action-Adventure Bilbo Beutlins Abenteuer aus den ersten beiden Filmen sind Thema eines Lego-Spiels, das sich in Sachen Gameplay nur wenig von anderen Serienteilen unterscheidet.

Wenige Wochen nach dem DVD- und Blu-ray-Start von *Smaugs Einöde* startet nun auch im Legoland auf der Wii U das Abenteuer von Bilbo Beutlin und seinen Gefährten. *Lego: Der Hobbit* widmet sich der Geschichte der ersten beiden Filme und würzt sie mit den bewährten Lego-Zutaten. Man nehme ein Franchise, garniere seine Welt mit tonnenweise Lego-Klötzchen und schmecke das Ganze mit einer wohldosierten Prise kindgerechtem Humor ab. So erinnert auch *Der Hobbit* wieder stark an andere Lego-Games, schafft es aber, sich dank einiger kleiner Gameplay-Kniffe frisch genug anzufühlen, um seine Daseinsberechtigung zu gewährleisten.

Viele, viele Gefährten

Wer bereits Erfahrung mit *Lego*-Spielen hat, für den hält *Der Hobbit* wenige Überraschungen bereit. Wie immer besteht eure abenteuerlustige Bande aus zahlreichen Mitstreitern. Das macht hier ausnahmsweise auch einmal im Hinblick auf die Ausgangsgeschichte Sinn und so fühlt sich die Lego-Welt niemals aufgesetzt an. Im Gegenteil: Die gelben Männchen wirken wie für Mittelerde gemacht und fügen sich prächtig in die Szenerie ein. Leider ist es aber auch so, dass ihr zum Bewältigen der Aufgaben häufig zwischen den zahlreichen Figuren durchwechseln müsst. Das kostet zwar nicht wirklich Nerven, erweist sich jedoch nicht selten als fummelige Angelegenheit. Bis ihr den passenden Zwerg, Hobbit oder Elben für die Lösung eures jeweiligen Problems gefunden habt, kann es schon mal dauern.

In Kontext gesetzt

Diese Aktionen sind meist kontextsensitiv und werden über einen kurzen Knopfdruck auf die Aktionstaste ausgelöst. Eigentlich ein ebenso alter Hut wie der, den Gandalf auf dem Kopf trägt. Doch leider bockt hier die Steuerung immer mal wieder und zwingt euch nicht selten dazu, eure Position vor Schaltern, Schatzkisten und Ähnlichem mehrfach zu korrigieren, bevor die Aktion ausgeführt werden kann. Im unglücklichsten Fall

Immer wieder müsst ihr in kleinen Minispielen Gold und Steine abbauen, um Gegenstände errichten zu können. Das geht schnell und lockert das Spiel auf.

Trotz des praktischen Auswahlrads gerät die Suche nach dem passenden Gefährten schnell mal zur Geduldsprobe. Die Zahl eurer Begleiter ist groß!

DIE 3DS-FASSUNG IM KURZTEST

Das Abenteuer von Bilbo Beutlin präsentiert sich auf dem 3DS noch einmal deutlich geradliniger und etwas fehlerbehafteter als auf der Wii U.

Was auf der Wii U schon simpel ausfällt, wird auf dem 3DS noch einfacher. *Lego: Der Hobbit* ist auf Nintendos Handheld nochmals deutlich simpler gestaltet und lässt niemals Zweifel daran, wie genau es wohl weitergeht. So pflügt ihr völlig problemlos durch die Geschichte und erfreut euch an exakt denselben Zwischensequenzen, die ihr auch auf der Wii U findet. Die Welt wurde jedoch stark abgewandelt und hat nur noch thematisch etwas mit den Arealen des großen Bruders zu tun. Im Großen und Ganzen habt ihr auf dem 3DS sehr viel weniger Bewegungsfreiheit. Dafür wird aber mehr auf die Hardware-Besonderheiten des Handhelds eingegangen, als es auf der Wii U der Fall ist. Der Touchscreen kommt für den Charakterwechsel zum Einsatz oder wird für kleinere Aufgaben, wie das Betätigen von Hebeln, genutzt. Das ist spaßig, kann aber nicht so gut unterhalten wie die deutlich stärker auf Hochglanz polierte Heimkonsolenfassung. Ärgerlich: Im Zuge unseres Tests fror uns der 3DS mehrere Male ein. Wir konnten nicht genau reproduzieren, an was das lag, doch es kommt definitiv von Zeit zu Zeit vor. Ärgerlich, wenn man solche Passagen von vorne beginnen muss.

Auch wenn uns Smaug ordentlich einheizt, ist *Der Hobbit* auf dem 3DS leichter als auf Wii U.

Termin: 11. April 2014
Hersteller: Warner Bros. Games
Entwickler: Traveller's Tales
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: Ca. 30 Euro

WERTUNG/FAZIT

69

„Spaßiger, aber äußerst simpler Trip durch Mittelerde, der so manchen Fehler aufweist“

wechselt ihr dann zu einem anderen Charakter, weil ihr vermutet, dass die jeweilige Aufgabe mit der eigentlich geeigneten Figur nicht zu schaffen ist.

Hauen und bauen

Frischen Wind ins bekannte Gameplay bringen eingestreute Minispiele, in denen ihr Lego-Gegenstände baut, indem ihr aus einer kleinen Menge Steine den jeweils richtigen zum Weiterbauen auswählt. Das hat zwar mit echter Kreativität wenig zu tun, ist aber durchaus unterhaltsam und lockert das Spielgeschehen wohltuend auf. Bevor ihr allerdings auf diese Weise Brücken, Kräne und Ähnliches bauen könnt, müsst ihr meist Rohstoffe sammeln. Das klingt jedoch schwieriger, als es ist. Im Prinzip zerstört ihr einfach alle Objekte im Umkreis oder baut (ebenfalls per Minispiel) Steine oder Gold ab, um an die passenden Bauteile zu gelangen.

Viel los in Mittelerde

Generell liegt der Fokus auf Buttonmashing. Bis zum Abspann werdet ihr unzählige Male auf Aktions- und Angriffsknöpfe gehämmert haben. Ob ihr gegen Orks kämpft, mit Radagast vor Verfolgern flieht oder Gegenstände zum Steinchensammeln umhaut – es ist immer was los. Dabei passiert zwar auf der einen Seite ständig etwas Neues, doch andererseits spielen sich die Sequenzen auch stets ähnlich, was manchem vielleicht auf Dauer zu eintönig wird. Doch die meisten werden diese kleinen Schwächen ob der liebevollen Aufmachung gerne verzeihen. Wo kann man schon bewundern, wie ein Ork versucht ein Telefon zu bedienen oder Zwerge mit Teddybären hantieren. Am Ende schmunzelt man dann eben doch. Typisch Lego eben!

Sebastian Zelada

Auf der Flucht vor Smaug verbrennt man sich schnell den Hintern, wenn man nicht aufpasst.

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Typisch Lego: Mir gefällt's, aber das muss längst nicht für jedermann gelten!“

Es ist wie bei jedem anderen *Lego*-Spiel auch: Die einen werden sich am kindlichen Humor und dem zahmen Schwierigkeitsgrad erfreuen und froh sein, dass man stets ohne große Probleme und Frustmomente voranschreiten kann. Den anderen wird genau dieser simpel gehaltene Ansatz sauer aufstoßen. Ich für meinen Teil habe mich gerne viele Stunden in Mittelerde aufgehalten, im Anschluss an die recht kurze Hauptquest noch Dutzende Nebenmissionen erledigt und mich in der heilen Hobbit-Welt richtig wohlgefühlt. Ein tolles Spiel, um abzuschalten, jedoch sicher nichts für Zocker, die eine Herausforderung suchen. Die ist hier nämlich schlichtweg nicht vorhanden. Was mir aber nicht gefällt, ist die Tatsache, dass das Pad überhaupt nicht genutzt wird. Sehr schade!

Lego Der Hobbit

Termin: 30. April 2014
Hersteller: Warner Bros. Games
Entwickler: Traveller's Tales
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: Ca. 50 Euro

GRAFIK 8
Schöne Landschaften und nette Lichteffekte werden immer wieder durch leichte Ruckler getrübt.

SOUND 9
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Originalsprecher und Musik aus den Kinofilmen sorgen für eine tolle, zauberhafte Atmosphäre.

STEUERUNG 7
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: -
Simples Gameplay, das aber manchmal unter Ungenauigkeiten bei kontextsensitiven Aktionen leidet

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht
Speichersystem: automatisch
Die Kampagne unterhält bestens, auch wenn sich manche Aufgaben legotypisch ständig wiederholen. Der Lego-Charme bereichert auch die Hobbit-Welt.

MEHRSPIELER 8
Der Multiplayer macht noch ein wenig mehr Laune als das Solospiel. Das auf Kooperation ausgelegte Gameplay kommt hier voll zur Entfaltung.

PRO / CONTRA
- ✚ Charmant, einsteigerfreundlich und unterhaltsam
- ✚ Lego-Figuren fügen sich toll in die Hobbit-Welt ein
- ✚ Humorvolle Szenen lockern die ernste Story auf
- ➖ Kontextsensitive Aktionen oft ungenau
- ➖ Fummelige Charakterauswahl
- ➖ Immer wieder kleinere Ruckler

WiiU-FAKTOR 2
Die Möglichkeiten des Pads werden nicht ansatzweise ausgenutzt. Der Touchscreen bleibt unangetastet.

WERTUNG/FAZIT

78

„Abwechslungsarm, aber mit viel Charme. Gewohnte Lego-Kost, die Spaß macht!“

KIRBY: TRIPLE DELUXE

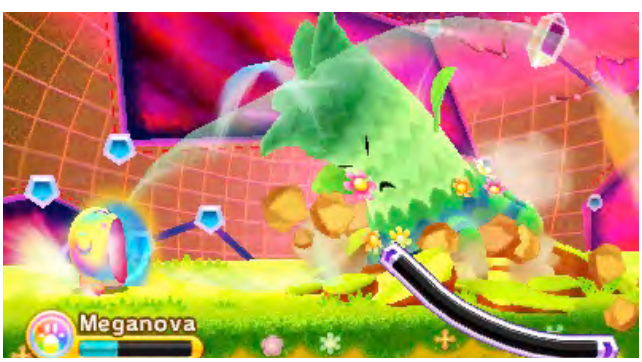
Jump & Run Da kann jeder Staubsauger einpacken: Saugstar Kirby macht sich in seinem ersten 3DS-Abenteuer auf, King Dedede aus der Gefangenschaft eines mysteriösen Bösewichts zu erretten.

Kirby ist wieder da und erobert den 3DS! In seinem neuesten Hüpf-Abenteuer macht sich der rosa Knutschknödel auf, seinen ehemaligen Erzfeind King Dedede aus den Fängen des fiesen Taranza zu befreien. Eingesperrt am höchsten Punkt einer magischen Bohnenranke, harrt er seiner Rettung. Das ist im Grunde schon alles, was es zur Story von *Triple Deluxe* zu sagen gibt. Sie dient nur dazu, Kirby einen Anlass zu liefern, durch allerlei bunte Levels zu hüpfen und zu fliegen und dort allerlei Gegner einsaugen zu lassen. Das tut er auch mit Bravour, stolpert aber ein wenig über den Mangel an Innovationen.

Kirby und die Bohnenranke

Auf der Klettertour die Bohnenranke empor schlagt ihr euch durch insgesamt sechs Welten, die jeweils vier bis fünf primäre Levels enthalten. Am Ende jeder Welt wartet stets ein abwechslungsreicher Boss auf euch, gegen den ihr aber nur antreten dürft, so ihr zuvor in den Levels eine bestimmte Anzahl an sogenannten Sonnensteinen gefunden habt. Diese sind aber großteils derart offensichtlich versteckt, dass ihr sie die meiste Zeit schon beim ersten Level-Durchlauf automatisch einsammelt. Wer alle Klunker in einer Welt findet, erhält zudem jeweils Zugriff auf einen besonderen Bonus-Level.

Die Bosse, die ihr am Ende der sechs Oberwelten besiegen müsst, fallen zwar wie der Rest des Spiels recht einfach aus, sie sind aber abwechslungsreich gestaltet.



Sobald Kirby eine spezielle Frucht gefressen hat, erhält er die mächtige Supernova-Kraft. Nicht einmal Bosse nebst Lebensanzeige sind dann noch vor ihm sicher!

Allesfresser auf Reisen

Die Levels bieten das, was man als Kenner der bisherigen Kirby-Hüpfspiele gewohnt ist: bunte Hintergründe, abwechslungsreiche Szenarien und Gegner, die fast zu süß sind, um ihnen den Garaus zu machen. Kirby springt nicht nur durch die farbenfrohen Abschnitte, sondern verfügt auch über seine bewährte Fliege-Kraft: Auf Knopfdruck saugt er Luft ein und bewegt sich anschließend als rosa Heißluftballon-Verschnitt durch die Gegend. Auch Gegner und Gegenstände sind vor seinem imposanten Lungenvolumen nicht sicher und können eingesogen und anschließend mit Wucht wieder ausgespuckt werden, woraufhin sie auf ihrem Weg alles zerstören, was sich ihnen in den Weg stellt. Alternativ kann der Edelknödel mit einem Druck nach unten auf dem Steuerkreuz beziehungsweise dem Schiebepad die Fähigkeiten zahlreicher Widersacher kopieren: Auf diese Weise wird er zum Beispiel zum flinken Schwertkämpfer, haut den Feinden zwei riesige Glocken um die Ohren, verschießt als Robin-Hood-Verschnitt massenweise Pfeile oder bläst mittels ohrenbetäubender Schallwellen den Bildschirm frei. Insgesamt existieren über 20 verschiedene Gegner-Kräfte, auf die Kirby zugreifen kann – einige davon sind noch nicht aus den Vorgängern bekannt und wurden exklusiv für *Triple Deluxe* konzipiert. Als weitere Neuerung frisst die rosa Liebeskugel an (fest vorgegebenen) Levelabschnitten eine spezielle Frucht, die ihn fröhlich zum Glitzern bringt und seine Saugkraft noch einmal verhundertfacht. Nicht einmal die größten Gegner, und sogar ganze Levelelemente, sind dann noch vor ihm sicher. Zwar ist der Ablauf dieser Passagen fest vorgegeben und sie bieten keinerlei Herausforderung – noch weniger als das ohnehin schon sehr, sehr einfache Spiel –, das Gefühl der absoluten Übermacht in diesen Momenten macht aber eine Menge Spaß. Als letzte große Neuerung im Hauptspiel könnt ihr an sehr vielen Stellen mittels Warpstern zwischen dem Vorder- und dem Hintergrund der Levels wechseln, inklusive einer sehr gelungenen und im Gegensatz zu vielen anderen 3DS-Spielen sinnvollen Nutzung des stereoskopischen 3D-Effekts des 3DS. Da springen schon mal Gegner aus dem Hintergrund zu euch, und auch in den Bosskämpfen ist der Ebenenwechsel zumeist ein wichtiges Spielelement. Abseits der Kampagne erwarten euch übrigens mit „Kirbys Recken“ und „King Dededes Trommellauf“ eine Art *Smash Bros.*-Klon respektive ein simples Rhythmus-Minispiel. Beide Modi machen Spaß und sorgen abseits des Hauptspiels für Langzeitmotivation.

In den Levels findet ihr solche Sonnensteine. Ihr müsst stets eine bestimmte Anzahl davon finden, um zum Bossgegner der jeweiligen Welt zugelassen zu werden.

Die Levels sind abwechslungsreich gestaltet und versprühen viel Charme. So erwarten euch zum Beispiel unterhaltsame Unterwasser-Abschnitte.

Innovationsarmut

Trotz allen Lobs: *Triple Deluxe* macht zu wenig anders, um sich von den bisherigen *Kirby*-Hüpfern abzusetzen. Mit geringen Abstrichen wäre dieses Spiel auch schon auf dem SNES möglich gewesen. Zudem fällt das Abenteuer wie üblich sehr einfach aus und könnte erfahrene Spieler unterfordern. Dennoch können Fans bedenkenlos zuschlagen, und für junge Spieler, die das erste Mal mit den Dreamland-Bewohnern Bekanntschaft machen, ist *Triple Deluxe* ein idealer Einstieg. **Lukas Schmid**

Nach jedem Level habt ihr in einem kurzen Reaktionsminispiel die Chance, eine bestimmte Menge an Lebensenergie, Punkten und Items zu ergattern.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Trotz Unterforderung wurde ich gut unterhalten – und darauf kommt es an.“

Eine bunte, schön gemachte Grafik, abwechslungsreiche Levels, spaßige, wenngleich recht simple Bosskämpfe und unterhaltsame Spezial-Fähigkeiten – *Kirby: Triple Deluxe* hat vieles, was für das Spiel spricht. Das Problem ist jedoch, dass die meisten der Vorgänger über fast dieselben Vorzüge verfügen und der 3DS-Ausflug wenig Eigenständiges zu bieten hat. Klar, es macht trotzdem jede Menge Spaß, mit Kirby durch die farbenfrohen Welten zu fliegen. Doch ein wenig mehr Mut zur Innovation hätte *Triple Deluxe* ohne Frage gut zu Gesicht gestanden. Hinzu kommt, dass das Abenteuer erfahrene Spieler tendenziell unterfordern dürfte. Immerhin: Nach dem Abspann warten auf diese im Hauptmenü einige wirklich knackige Zusatz-Spielmodi.

Kirby: Triple Deluxe

Termin: 16. Mai 2014
Hersteller: Nintendo
Entwickler: HAL Laboratory
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Der typische, knuddelige Kirby-Stil kommt auch auf dem 3DS gut zur Geltung.

SOUND 8
Sprache/Text: –/Deutsch
Teils fast schon epische Klänge wechseln sich mit zuckersüßen Melodien ab. Gelungen!

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Anlass zur Kritik gibt die Kamera, die beim Kämpfen und Klettern Probleme bereiten kann.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht
Speichersystem: Automatisch
Ein typisches Kirby-Abenteuer, das gut gefällt, erfahrene Spieler aber unterfordert

MEHRSPIELER 7
In einer Art simpler *Smash Bros.*-Variante treten vier verschiedenfarbige Kirbys gegeneinander an. Koop-Modus gibt's leider keinen.

PRO / CONTRA
- ✚ Sehr guter 3D-Effekt
- ✚ Abwechslungsreiche Levels
- ✚ Unterhaltsame Bosskämpfe
- ➖ Ausgeprägte Innovationsarmut
- ➖ Kein Koop-Modus
- ➖ Sehr einfach

3DS-FAKTOR 7
Einige Bewegungsspielereien und ein 3D-Tiefeneffekt, der sehr gut und sinnvoll genutzt wird

WERTUNG/FAZIT

80

„Unterhaltsamer, aber wenig ambitionierter Hüpfspaß mit dem gewohnten Kirby-Charme“

MARIO GOLF: WORLD TOUR

Sportspiel Mario und seine Freunde touren um die Welt und bringen neben reichlich Spaß am Golfen auch viel Abwechslung und interessante Herausforderungen in das elitäre Rasenspiel.

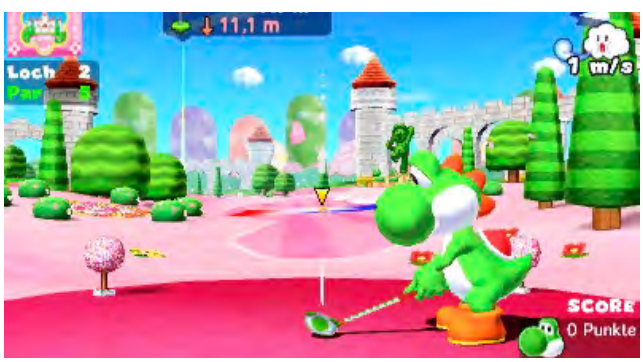
Golfspiele sind nun wirklich nicht dafür bekannt, Verkaufsrenner zu sein. Aber warum ist das eigentlich so? Zumindest was die *Mario Golf*-Ableger angeht, sollte sich langsam herumgesprochen haben, dass es sich hier nicht um staubtrockene Schlagsimulationen handelt. Im Gegenteil: Wer mit Mario und Konsorten den Schläger schwingt, wird garantiert Spaß an kunterbunten Kursen, verrückten Ideen und der einsteigerfreundlichen, aber tief gehenden Steuerung haben. Sind diese Qualitäten auch auf dem 3DS erhalten geblieben?

So einfach kann Golf sein

Sowohl *Mario Golf*-Veteranen als auch Neueinsteiger werden sich innerhalb weniger Minuten mit der grundlegenden Steuerung vertraut gemacht haben. Ein Zeiger pendelt auf einem Balken am unteren Bildschirmrand aus. Über drei Knopfdrücke markiert der Zeiger dann die Schlagkraft und die Genauigkeit. Obwohl diese Variante der Steuerung sehr einfach zu verstehen ist, erfordert sie doch ein gewisses Timing. Für Neulinge gibt es deshalb eine Alternative mit lediglich einem Knopfdruck. Wirklich raffinierte Schläge gelingen aber nur, wenn man die zahlreichen Steuerungsfinessen verinnerlicht.

Vom Amateur zum Profi

Wer sich erst einmal in die verschiedenen Schlagmöglichkeiten hineingefuchst hat, der wird mit einigen schwierigen Situationen gelassener umgehen können und schafft es, Variablen wie Gegen- oder Rückenwind effektiv auszugleichen, indem er die passenden Schläge anwendet. Auch verunglückte Bälle, die im Bunker (siehe Kasten) gelandet sind, können mit etwas Geschick



Hoffentlich hat Yoshi einen guten Augenarzt, denn so ein knalliges Pink geht ganz schön auf die Netzhaut. Der kleine Dino macht in jedem Fall das Beste daraus.

Auf der Wolkeninsel müsst ihr auf neun Löchern mit jeweils zwei Schlägen einlochen. Das ist noch weitaus schwieriger als es klingt!

YOSHIS KLEINE GOLFERKUNDE

Im Spiel verraten euch die hilfsbereiten Toads alles, was ihr über das Golfen wissen müsst. Bei uns übernimmt den Job der kleine Knuddeldino Yoshi, der schon auf dem N64 den Schläger schwang,

Abschlag – Erster Schlag am Loch
Albatros – Drei Schläge unter Par
Birdie – Ein Schlag unter Par
Bogey – Ein Schlag über Par
Bunker – Sandmulden (Hindernisse)
Double Bogey – Zwei Schläge über Par
Driver – Holz mit höchster Schlagweite
Eagle – Zwei Schläge unter Par
Eisen – Bezeichnung für Schläger
Fairway – Spielbahn
Grün – Grasfläche um das Loch
Hole-in-One – Abschlag direkt ins Loch
Holz – Bezeichnung für Schläger
Lob – Kurzer, hoher Schlag aufs Grün
Longest Drive – Weitester Abschlag
Neunzehntes Loch – Clubhaus
Open – Meisterschaft für Amateure und Profis
Par – Schlagvorgabe eines Lochs
Pin – Fahne, die das Loch kennzeichnet
Putt – Flacher Schlag auf dem Grün
Rough – Gelände um das Fairway
Sweet Spot – Idealer Auftreffpunkt am Schläger

problemlos und ohne Schlagverlust wieder auf Kurs gebracht werden. Nach ein wenig Einarbeitungszeit nutzt ihr Back- und Frontspinschläge, bekommt ein Gefühl für die Auswirkungen von Höhenunterschieden, regennassem Boden oder Gefälle auf dem Green. Das Schöne dabei ist, dass euch das Spiel wunderbar subtil an die Hand nimmt und ihr diese Fähigkeiten quasi im Vorbeigehen erlangt. Doch um zur Golferlegende zu werden, müsst ihr mehr leisten und euer Können vor allem im Herausforderungsmodus und dem Mii-Modus unter Beweis stellen.

Der weite Weg zur Legende

Im Mii-Modus, der sich als eigentlicher Karrieremodus von *Mario Golf: World Tour* entpuppt, tretet ihr zwangsweise mit eurem Mii an. Das Ziel ist es, der beste Golfer im Pilzkönigreich zu werden. Auf einer kleinen Oberwelt könnt ihr mit Toads sprechen, die euch Golfausrüstung gegen Preisgelder verkaufen, oder den Ausführungen anderer Golfer lauschen. Zahlreiche Kurse, die sich teils stark voneinander unterscheiden, sorgen für Abwechslung und halten euch stundenlang bei der Stange. Ein besonderes Highlight ist die Wolkeninsel, auf der ihr jedes Loch mit einem Birdie schaffen müsst.

Im Herausforderungsmodus wird es dann noch einmal deutlich abgefahrener. Hier müsst ihr, teilweise unter Verwendung von Power-ups, auf eurem Weg zum Loch fies platzierte Münzen einsammeln, gegen andere Golfer bestehen oder den Ball durch Ringe bugsieren. Dabei sorgen Verrückheiten wie Beschleunigungsfelder für ordentlich Würze und knackige Aufgabenstellungen, an denen man sich zwar teilweise die Zähne ausbeißt, aber trotzdem gerne am Ball bleibt – im wahrsten Wortsinn. Einen kleinen Nervfaktor gibt es bei allem Golfspaß aber leider auch. Die Gittermarkierungen für Unebenheiten auf dem Platz sind manchmal schwer zu erkennen und die Kamera zeigt sich in seltenen Momenten so bockig, dass eine genaue Planung der Schläge schwierig wird.

Ach ja, den Online-Modus wollen wir hier natürlich keinesfalls unerwähnt lassen. Wir konnten ihn zwar nicht ausführlich testen, doch unsere Ausflüge ins Netz liefen reibungslos ab und bescherten uns interessante Duelle gegen menschliche Kontrahenten. Die Langzeitmotivation ist damit gesichert! ■ **Sebastian Zelada**

Wer im Mii-Modus erfolgreich golft, kann sich schnell schicke Klamotten und Ausrüstung besorgen, die nebenbei die Fähigkeiten verbessern.

Hier schlecht sichtbar, im Spiel leider manchmal ebenfalls: Auf den Orientierungsgittern zeigen Pfeile das Gefälle an. Manchmal ist die Richtung kaum zu erkennen.

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Eines der besten Golfspiele auf dem Markt, mit minimalen Schwächen. "

Ich fange mit dem Negativen an: Die Kamera hat mich an wenigen Stellen wirklich genervt und die Richtungspfeile auf den Markierungsgittern haben meine trüben Augen manchmal vor Probleme gestellt. Doch ich muss fairerweise sagen, das kam so selten vor, dass ich beide Glubscher zudrücke und euch garantiere: Es wirkt sich nicht wesentlich auf den Spielspaß aus. Und der ist enorm groß. Wer kein absoluter Golfmuffel ist, der wird das Spiel auch nach dem Durchspielen immer wieder in den 3DS stecken, um ein paar Bälle zu schlagen und die wunderschönen Kurse zu genießen. Auch die Herausforderungen machen selbst beim x-ten Mal noch richtig Spaß und der Online-Modus bringt theoretisch Millionen von menschlichen Gegnern. Kurz: Es geht kaum besser!

Mario Golf: World Tour

Termin: 2. Mai 2014
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Camelot
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Schön designte Kurse und durchweg saubere Grafik lassen kaum Platz für Kritik.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Unaufdringliche, aber schöne Melodien und die typischen Jingles der Charaktere sorgen für Frohsinn.

STEUERUNG 9
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☑
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Würde die Kamera nicht manchmal zicken, wäre alles perfekt. So ist's hin und wieder unübersichtlich.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: mittel
Speichersystem: automatisch
Viele Herausforderungen und ein toller Karrieremodus halten die Motivation lange oben. Auch danach schwingt man im freien Spiel gerne den Schläger.

MEHRSPIELER 9
Online eine wahre Freude. Gesellige Golfer finden hier Motivation für Stunden. Auch lokal macht's Spaß.

PRO / CONTRA
- ✚ Grandios gestaltete Golfplätze
- ✚ Abwechslungsreiche Aufgaben
- ✚ Gut ausbalancierte Lernkurve
- ✚ Viele Optionen, sein Spiel zu perfektionieren
- ➖ Karrieremodus nur mit Mii spielbar
- ➖ Gittermarkierungen teils schwer erkennbar

3DS-FAKTOR 6
Der 3D-Effekt ist ordentlich und per Gyroskop könnt ihr euch vor dem Schlag umsehen.

WERTUNG/FAZIT

87

„Die Welttournee ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum!"

ETRIAN ODYSSEY UNTOLD THE MILLENNIUM GIRL

Rollenspiel Geschichten, die ausnahmsweise mal nicht der Spieler schreibt: Zum ersten Mal in der Serie werden euch bei *Etrian Odyssey Untold* Charaktere und Story fest vorgegeben.

Nach den Kämpfen könnt ihr spezielle Steine finden, die eurer Figur eine oder mehrere Fertigkeiten verleihen, die ansonsten nicht zur Verfügung stünden.

Frederica erwacht zu Beginn aus ihrem Kälteschlaf. Wieso es überhaupt zu diesem Nickerchen kam, ist eine der Fragen, die im neuen Story-Modus geklärt werden.

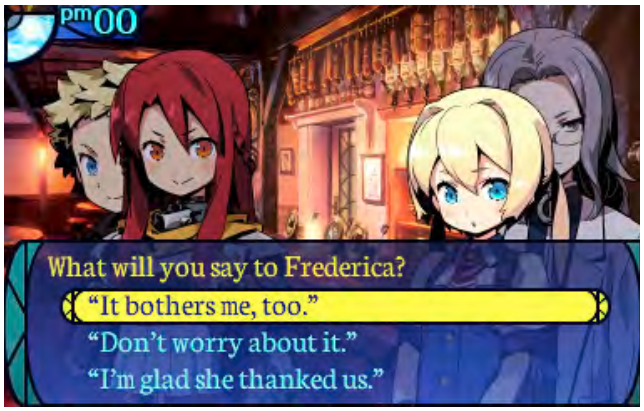
Ein kurzer Rückblick auf die insgesamt vier Vorgänger macht deutlich, dass dies ein größerer Schritt ist, als man zunächst annehmen würde. Seit dem ersten Teil, der 2007 noch auf dem Nintendo DS erschien, lag es einzig und allein in der Verantwortung des Spielers, sich eine fünfköpfige Truppe zu basteln und sie siegreich durch monsterverseuchte Dungeons zu führen. Man muss kein Genie sein, um auf die Schlussfolgerung zu kommen, dass diese selbst erstellten Figuren kein vergleichbar gut ausgebauten Hintergrundstorys wie in *Persona*, *Chrono Trigger* oder *Xenoblade* vorweisen können. Dank eines exzellenten und lange motivierenden Gameplays stand dies jedoch nie im Fokus der Entwickler. Bis jetzt, denn *Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl* setzt genau hier den ersten Spatenstich an.

Hilfe aus dem Norden

Die einzige Entscheidung, die ihr hier nach Spielbeginn treffen dürft, ist der Name eures Hauptcharakters. Dass dieser vom Clan der Highlander abstammt und Richtung Etria geschickt wurde, um dort Unterstützungsarbeit gegen die immer aggressiver auftretenden Monsterhorden zu leisten, könnt ihr hingegen weder ändern noch beeinflussen. Da euer Charakter nicht über die Unsterblichkeit wie einst Connor MacLeod verfügt, sollte es euch nur recht sein, dass ihr bereits nach kurzer Zeit vier weitere Recken als Unterstützung bekommt. Aus welcher Motivation heraus Raguna, Simon, Arthur und Frederica nach Etria gekommen sind, liegt zu Beginn natürlich völlig im Dunkeln. Vor allem Fredericas Schicksal ist das große Mysterium des Spiels, da ihr Frederica in einem verdächtig futuristisch aussehenden Glas-Zylinder findet, wo sie für lange Zeit in einer Art Kälteschlaf schlummerte. Zusammen mit Fredericas Amnesie und einer sich langsam anbahnenden, menschheitsgefährdenden Bedrohung wird aber schnell klar, dass *Etrian Odyssey Untold* in Sachen Story eher auf ausgetretenen Pfaden wandelt. Der charmante Cast hält zum Glück aber ausreichend bei Laune, damit dieser Makel nicht in den Vordergrund gerät. Ist euch das trotzdem immer noch zu viel, solltet ihr

Nur mit normalen Angriffen kommt ihr nicht weit und stoßt spätestens beim ersten Boss an die Grenzen. Eine ausgefeilte Party ist in *Etrian Odyssey* Pflicht.

den Classic Mode wählen. Der entspricht in vielen Punkten dem DS-Original und lässt euch beim Erstellen der Truppe völlig freie Hand. Zwar ist *Etrian Odyssey Untold* im Grunde ein Remake des ersten Teils, doch das heißt nicht, dass Atlus nur ein paar Grafiken überarbeitet und auf ein 3DS-Modul gepackt hat. Alle Gameplay-Verbesserungen, die nach und nach in die Serie geflossen sind, sind auch hier vertreten und wurden sogar noch erweitert. Das erhöhte Lauftempo in den Verliesen, die ihr aus der Ego-Perspektive erkundet, wirkt sich ebenso positiv auf den Komfort aus wie das automatische Einzeichnen von Wegen und Wänden auf dem unteren 3DS-Bildschirm. Damit ihr bei den komplizierten Verliesen nicht den Überblick verliert, solltet ihr dort wichtige Orte und Geheimgänge einzeichnen, um diese später problemlos wieder aufzufinden. Das Leveldesign ist in seinen Grundzügen beibehalten worden, doch schon die zweite Ebene weist einige Veränderungen hin zum Positiven auf. Beim ersten Durchgang ist jedes neue Labyrinth darauf ausgelegt, euch das Leben so schwer wie möglich zu machen. Sobald ihr jedoch eine zuvor versperrte Abkürzung und damit den Weg zur Treppe nach oben freiräumt, wird die durchdachte Architektur wieder sehr deutlich. Neuerdings dürfen einmal beschrittene Treppen sofort von der Karte aus angewählt werden, was euch eine ganze Menge lästige Laufarbeit erspart.



In den Vorgängern blieb eure Party zumeist still und überließ Tavernengänge samt Feierabendbier eurer Fantasie. Protector Raguna übernimmt diesen Part gerne.

Nach wie vor die größte Stärke von *Untold*: Am taktischen Kampfsystem mit den vielen Optionen wurde zum Glück nicht großartig viel geändert.

Anspruchsvoll wie eh und je

Fußlahme Naturen werden für die ausschließlich gemütliche Art der Fortbewegung aber schnell eine saftige Rechnung in Form zahlreicher Game-over-Bildschirme erhalten – *Etrian Odyssey Untold* bleibt seinen Vorgängern treu und serviert euch jedes Mal aufs Neue knackig schwere Gegner, kniffliges Dungeon-Design und nur mit überlegtem Vorgehen zu besiegende Endbosse. In Verbindung mit zahlreichen Nebenquests und umfangreichen Endgame-Inhalten werden auch Veteranen lange an *Etrian Odyssey Untold* zu knabbern haben. Bei all der Liebe zum Detail und zur Komplexität kann das Remake den beiden direkten Vorgängern jedoch nicht das Wasser reichen. Vor allem in Sachen Charaktervielfalt bei den Heldenklassen und den damit verbundenen Talenten wird hier nicht ganz so viel Freiraum zum Ausprobieren geboten. Die austauschbaren Grimoire Stones, die euren Mitgliedern zuvor verwehrte Fertigkeiten geben, sind auf lange Sicht ein schwacher, aber nicht unnützer Trost. ■ **Marco Cabibbo**

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Ein Gourmet-RPG vom Feinkosthändler, dem ein Stern nur knapp verwehrt bleibt."

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl hat mich in mehrerer Hinsicht erstaunt. Allein schon die Tatsache, dass Atlus nach bereits sechs Jahren auf den Remake-Zug gestiegen ist, sorgte bei mir für anfängliche Verwirrung. Zudem hätte ich nicht gedacht, dass der Titel so früh europäisches Festland erreichen würde, wo das letzte Abenteuer mit *Etrian Odyssey IV* noch nicht mal ein Jahr zurückliegt. Mir soll es nur recht sein, denn dank Unmengen von Neuheiten und Verbesserungen ist auch das Remake ein superbes wie anspruchsvolles Rollenspiel geworden. In Sachen Szenario-Vielfalt und Charakterklassen steht es jedoch klar hinter dem dritten und vierten Teil, die beide zudem noch eine Oberwelt im Angebot hatten.

Das ist aber Meckern auf einem sehr hohen Niveau!

Etrian Odyssey Untold

Termin: 7. Mai 2014
Hersteller: NIS America
Entwickler: Atlus
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Der Sprung von DS auf 3DS ist enorm: verbesserte Dungeons und komplett animierte Monster.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Englisch
Toller Soundtrack, neu aufgelegt oder im Original, trifft auf ganz passable, englische Sprecher.

STEUERUNG 9
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: Eigene Dungeon-Karten zeichnen
Weitere Komfortfunktionen machen die ohnehin schon extrem gute Steuerung noch besser.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (3 Stufen)
Speichersystem: Checkpoints/daheim in der Stadt
Hat der Abwechslungsreichtum minimal nachgelassen, wird hier immer noch ein echt umfangreicher wie gehaltvoller Rollenspiel-Brocken angeboten.

MEHRSPIELER -
Auch dieses Abenteuer ist nur für Solisten vorgesehen. Ein Modus, um seine Truppe gegen andere Spieler zu führen, bleibt ein Wunschkonzert.

PRO / CONTRA
- ✚ Auswahl zwischen Story und Classic Mode
- ✚ Viele Nebenquests für Langzeitmotivation
- ✚ Steuerung sehr komfortabel
- ✚ Überarbeitete Dungeons sehr durchdacht
- ➖ Keine große Oberwelt
- ➖ Viele Story-Entwicklungen schon bekannt

3DS-FAKTOR 6
Das Erkunden der Verliese in 3D ist recht nett, eine große Bereicherung ist es jedoch nicht.

WERTUNG/FAZIT

87

„Das hohe Niveau der Vorgänger kann *Untold* zwar halten, aber nicht ganz übertreffen."

Die Fische werden zu Beginn eure wichtigste Handelsware sein, da ihr sie in unbegrenzter Zahl auf einfachem Weg beschaffen könnt.

HOMETOWN STORY

Simulation Der Schöpfer der *Harvest Moon*-Reihe nutzte seinen kreativen Kopf, um sich an einer neuen Serie zu versuchen. Hier erfahrt ihr, wie sich *Hometown Story* im Test schlägt.

Eines Tages erhaltet ihr einen Brief, der euch in das Dorf eurer Kindheit zurückkehren lässt. Dort angekommen erfahrt ihr von einem flauschigen Fantasiewesen namens Pochikal, dass eure liebe Oma von euch gegangen ist und euch das Dorfgeschäft vermacht hat. Ohne weitere Fragen entschließt ihr euch dazu, den Laden wieder auf Vordermann zu bringen. Zunächst startet ihr mit einem winzig kleinen Raum, der gerade mal Platz für eine Handvoll Warenregale bietet, entsprechend dürftig fallen also anfangs die Einnahmen aus. Zum Glück seid ihr beim Aufbau eures Geschäfts nicht auf euch allein gestellt, sondern knüpft Kontakte mit den Anwohnern, die euch unterstützen. Je bekannter euer Geschäft wird, desto mehr Leute werden sich im Ort ansiedeln. Insgesamt lernt ihr im Verlauf des Spiels 100 Bewohner kennen. Eigentlich klingt das ja recht vielversprechend, was sich Yasuhiro Wada, der geistige Vater von *Harvest Moon*, da für sein neues Projekt ausgedacht hat. Nur leider sieht die Realität im fertigen Spiel anders aus.

Fade Charaktere

Von den 100 Einwohnern, die das Spiel zu bieten hat, sind nur ein Drittel wirklich von Bedeutung. Der Rest besteht aus gesichtslosen NPCs, die vor allem da sind, um eurem Laden Einnahmen zu bescheren und die Straßen nicht allzu leblos erscheinen zu lassen. Die wichtigen Charaktere sollen euch mit ihren Hintergrundgeschichten in den Bann ziehen, doch dies will nicht so richtig gelingen. Während man in *Harvest Moon* stets versucht, die Farmarbeit möglichst schnell zu beenden, um dann in die Stadt zu laufen, verspürt man in *Hometown Story* kaum das Bedürfnis, sich näher mit den Nachbarn auseinanderzusetzen. Das bisschen, das die Charaktere an Persönlichkeit an den Tag legen, fällt meist in die Kategorie „langweilige Klischees“ und ein Großteil der Cutscenes, die die Leute interessanter er-

Die Hexe Sue und ihr Begleiter Magis helfen euch oft mit ihren mehr oder weniger gelungenen Zaubertränken aus, selbst wenn Pochikal nicht unbedingt davon angetan ist.

Der Besuch des reisenden Händlers stellt regelmäßig den Höhepunkt des Tages dar. Neben Verkaufsware hat er auch wichtige Schlüsselitems in Angebot.

scheinen lassen sollen, ist einfach nur belangloses Blabla.

Ratlosigkeit

Einerseits ist es natürlich immer störend, wenn man zu Spielbeginn zahllose überflüssige Tutorials über sich ergehen lassen muss. Aber über die Möglichkeiten und Aufgaben komplett im Dunkeln gelassen zu werden, ist auch nicht das Wahre. Zum Beispiel seht ihr im Wald einen Höhleneingang, den ihr aus irgendwelchen Gründen nicht betreten könnt, ohne eine Erklärung, was denn zu tun ist. Die Handhabung der Landkarte und die Menüführung generell sind ebenfalls konfus: Es gibt wenige Beschreibungen zu den einzelnen Orten und auch die meisten Icons sind alles andere als selbsterklärend. Ähnlich nervig ist, dass nirgendwo die Öffnungszeiten der anderen Läden beschrieben sind: Oft verschwendet ihr also wertvolle Zeit, indem ihr zum Haus eines bestimmten Bewohners rennt, nur um dann feststellen zu müssen, dass er gerade nicht da ist. Zerknirscht versucht ihr, ihn auf der Minimap zu finden, doch jeder auch noch so kurze Laufweg wird von furchtbar sprunghaften Kameraeinstellungen begleitet, die euch über kurz oder lang in den Wahnsinn treiben. Und falls ihr euch wundert, was es mit den ominösen Passwörtern auf sich hat, zu denen ihr im Regal einen Menüpunkt findet, so haben wir auf Anfrage bei den Entwicklern folgende Antwort erhalten: Man soll auf diese Weise mit der geplanten iOS-Version des Spiels interagieren und Belohnungen freischalten können. Dumm nur, dass das im Spiel selbst mit keinem Wort erklärt wird! Aber darüber, wie sinnvoll ein solches Feature ist, lässt sich ohnehin streiten.

Das sieht doch gleich besser aus! Größerer Laden heißt mehr Ware, mehr Ware heißt mehr Kunden und mehr Kunden heißt mehr Kohle für euch!

Wirre Aufträge

Um neue Items oder Zwischensequenzen bei den Dorfbewohnern freizuschalten, müsst ihr besondere Aufträge erfüllen, wie zum Beispiel bestimmte Gegenstände verkaufen oder Cutscenes ansehen. Wenn euch ein Charakter um einen solchen Gefallen bittet, solltet ihr euch auf jeden Fall Notizen machen, denn ihr könnt absolut nirgendwo nachlesen, welche Aufgaben noch offen sind, und die Leute wiederholen ihr Gesuch auch nicht, wenn ihr sie nochmal ansprecht. Außerdem ist oft nicht klar, wie ihr ihnen ihre angeforderte Ware zukommen lassen sollt: Manchmal sprecht ihr sie einfach draußen auf der Straße an, um das Event zu triggern, ein anderes Mal müsst ihr den Gegenstand in eurem Laden ausstellen und darauf hoffen, dass der entsprechende Nachbar vorbeikommt. Zusätzlich ist man beim Erwerb dieser sogenannten Schlüsselgegenstände völlig auf das zufällige, täglich wechselnde Sortiment des reisenden Händlers angewiesen. Es kann also gefühlte Ewigkeiten dauern, bis ihr das benötigte Item endlich in die Finger bekommt! Und die Erfüllung dieser Aufgaben ist Pflicht, um die sieben Teile der blauen Feder zu ergattern, mit deren Hilfe man die Wünsche der Dorfbewohner erfüllen kann. Allerdings ist es auch hier nicht möglich, herauszufinden, was genau man tun muss, um so ein Fragment zu erhalten. Ein zugegebenermaßen interessanter Gedanke hierbei ist allerdings, dass es den Lauf des Spiels ändern kann, je nachdem, welchem Einwohner ihr seinen Wunsch erfüllt. Auch heiraten könnt ihr, aber die Bedingungen hierfür sind reichlich undurchsichtig und es gibt nur jeweils drei potenzielle Herzblätter für jedes Geschlecht. Doch da, wie bereits erwähnt, kaum ein Reiz von den Charakteren ausgeht, ist das ohnehin nur nebensächlich. Zusammenfassend kann man sagen, dass die Idee hinter dem Spiel im Grunde genommen interessant, die Umsetzung aber in sehr vielen Bereichen einfach mangelhaft ist. Schade! Das nächste Spiel wird hoffentlich besser. **Stefanie Groß**

HILFREICHE EINSTEIGERTIPPS

1 Falls euch das nötige Geld fehlt, um Ware einzukaufen, angelt euch einen Haufen Fische. Einige könnt ihr für über 1.000 T verhökern. Die Zeit vergeht beim Angeln übrigens nicht.

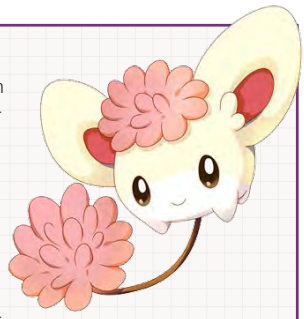
2 Ihr könnt alle Waren um mindestens 40 T teurer als den Ursprungswert verkaufen.

3 Beschafft euch so bald wie möglich 3.000 T und 10 Holz, um bei Luc und Lac den Laden um eine Stufe vergrößern zu lassen. Die zweite Ausbaustufe kostet 10.000 T und 20 Holz.

4 Der reisende Händler kommt jeden Tag um 14 Uhr in euren Laden. Kauft alle Schlüsselitems, die euch in die Hände fallen – früher oder später braucht ihr sie eh alle.

5 Stellt grundsätzlich jedes neue Schlüsselitem erst einmal im Laden aus. Manchmal werden dadurch Events getriggert, von denen ihr noch gar nichts wusstet.

6 Versucht, immer eine möglichst lange Schlange vor der Ladenkasse aufkommen zu lassen, denn ab drei Leuten hintereinander bekommt ihr Bonus-Geld. Keine Sorge, die Kunden warten notfalls sehr lange (teilweise über eine Stunde!), um zu bezahlen.



MEINUNG
Stefanie Groß

„Das Konzept klingt interessant, die Umsetzung hält aber nicht, was sie verspricht."

Als bekennender Fan des Simulation-Genres hatte ich auf diesen Titel bereits mit großen Hoffnungen gewartet. Doch im Laufe des Tests machte sich dann schnell Ernüchterung breit. Simulationen sind ja ohnehin bei Weitem nicht jedermanns Sache, doch hier dürften selbst die hartnäckigsten Anhänger früher oder später die Lust verlieren. Die gelegentlichen seltsamen Grafikbugs, bei denen die Spielwelt nur noch aus grauen Polygonen besteht, machen die Sache nicht unbedingt besser. Grundsätzlich sehe ich in *Hometown Story* ein großes Potenzial, doch leider hat man bei der Umsetzung vieles versäumt. Aber gut, es ist das erste Spiel einer angedachten Serie und man wird hoffentlich das nächste Mal aus seinen Fehlern gelernt haben. Man darf gespannt bleiben!

Hometown Story

Termin: 2. Mai 2014
Hersteller: Rising Star Games
Entwickler: Toybox Inc.
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Die Laufanimationen sind etwas seltsam, ansonsten ist die Grafik immer noch das Beste am Spiel.

SOUND 6
Sprache/Text: -/Deutsch
Die Musik ist nicht sehr vielseitig, klingt aber gut. Das Shop-Theme erinnert an Vocaloid!

STEUERUNG 3
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Die wirre Kamera und die unübersichtliche Karte erschweren die Navigation ungemein.

EINZELSPIELER 5
Schwierigkeitsgrad: leicht
Speichersystem: nur am Ende des Tages
Es gibt nicht viel zu tun, außer die Regale des Shops nachzufüllen. Die Charaktere sind öde. Oft ist nicht klar, was man zur Erfüllung der Aufgaben tun muss.

MEHRSPIELER -
Bis auf das äußerst merkwürdige Passwort-System, das noch nicht einmal verfügbar ist, gibt es keinen Mehrspieler-Modus.

PRO / CONTRA
- ✚ Zuckersüßes Design
- ✚ Relativ große Auswahl an Waren und Gegenständen
- ➖ Schreckliche Kameraführung
- ➖ Langweilige Charaktere mit belanglosen Gesprächen
- ➖ Unübersichtliches Menü ohne Erklärungen
- ➖ Extreme Eintönigkeit

3DS-FAKTOR 3
Der 3D-Effekt ist okay, aber bei der sprunghaften Kamera bekommt man schnell Kopfweh.

WERTUNG/FAZIT

55

„Selbst wahre Freunde von Simulationsspielen sollten sich einen Kauf überlegen."

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

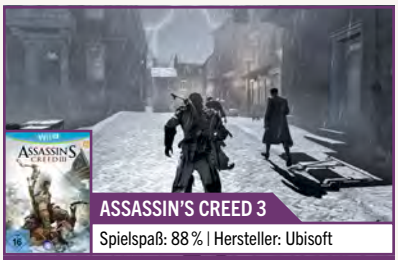
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist.

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



ASSASSIN'S CREED 3
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Ubisoft

Für eine Wertung jenseits der 90 fehlen nur Feinschliff, Story-Highlights und etwas mehr Persönlichkeit.

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

ZombiU
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

ADVENTURE

ZELDA: THE WIND WAKER HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

Lego Marvel Super Heroes
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Warner Interactive

Skylanders: Swap Force
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision

BEAT 'EM UP

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Ein wie gewohnt nicht ganz perfektes Kampfsystem trifft tolle Nintendo-Outfits und einen Tag-Modus.

Injustice: Götter unter uns
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

Marvel Avengers: Kampf um die Erde
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Koch Media

EGO-SHOOTER

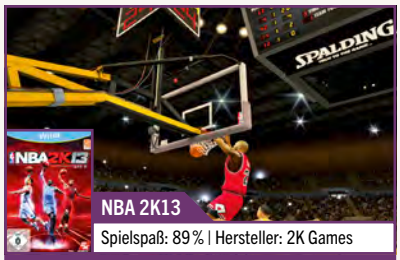
CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus.

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT



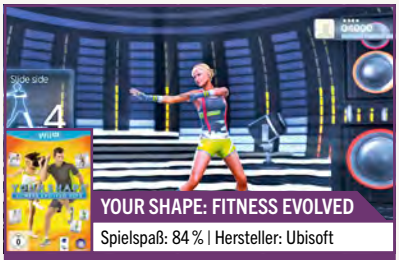
NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat.

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

GESCHICKLICHKEIT



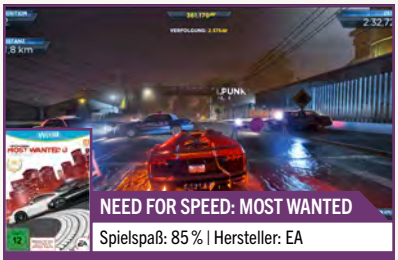
YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

Praktisches Tanz-dein-Fett-weg-Programm, das auch abseits des Workouts Ideen zu bieten hat.

Game & Wario
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 Race Stars: Powered Up Edition
Spielspaß: 65 % | Hersteller: Codemasters

ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–

PAC-MAN UND DIE GEISTERABENTEUER
Im (einzigen) Multiplayer-Modus dürft ihr in die Rolle der Geister schlüpfen. Das macht kurz Spaß. Zu kurz.

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Interactive

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Interactive

Ben 10 Omniverse
Test (02/13): 70 % | Genre: Action | Hersteller: Bandai Namco

Cabela's Dangerous Hunts 2013
Test (02/13): 67 % | Genre: Simulation | Hersteller: Activision

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Disney Infinity
Test (10/13): 78 % | Genre: Action | Hersteller: Disney

Disney Micky Epic: Die Macht der 2
Test (05/13): 70 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

Disney Planes
Test (10/13): 65 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Test (01/13): 70 % | Genre: Sport | Hersteller: EA

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Test (07/13): 79 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (04/13): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Warner

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Test (12/13): 76 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Test (01/13): 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Ubisoft

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Scribblenauts Unlimited
Test (02/14): 76 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic: Lost World
Test (12/13): 70 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tank! Tank! Tank!
Test (01/13): 60 % | Genre: Action I Hersteller: Bandai Namco

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Adventure I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Transformers Prime
Test (01/13): 70 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

Warriors Orochi 3 Hyper
Test (01/13): 75 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Koch Media

Wii Party U
Test (12/13): 68 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

Die besten Spiele für die Wii im Überblick

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Test (11/09): 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Test (01/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Test (01/07): 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Test (02/08): 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Test (06/08): 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Test (04/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Test (02/10): 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Test (10/09): 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Test (11/07): 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (08/12): 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Test (07/10): 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (01/08): 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Test (06/09): 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Test (11/09): 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Test (04/08): 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Test (07/09): 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Test (01/09): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Test (05/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Test (11/07): 88 % | Hersteller: Sega

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

ACTION

CONTRA 3: THE ALIEN WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Kompromisslose Action trifft auf einen ebenso kompromisslosen Schwierigkeitsgrad – ganz starkes Teil!

Super Castlevania IV
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Ninja Gaiden
Spielspaß: 8 | Hersteller: Tecmo

ADVENTURE

SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Metroid Fusion
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

EARTHBOUND

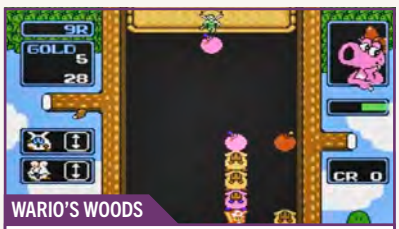
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Mutter aller verschobenen Rollenspiele findet endlich ihren Weg nach Europa! Eine echte Legende.

Breath of Fire 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Golden Sun
Spielspaß: 8 | Hersteller: Camelot Software

GESCHICKLICHKEIT



WARIO'S WOODS

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Reicht zwar nicht an die zeitlose Genialität von *Tetris* heran, punktet aber mit viel Nintendo-Charme.

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Clu Clu Land
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

MEGA MAN X

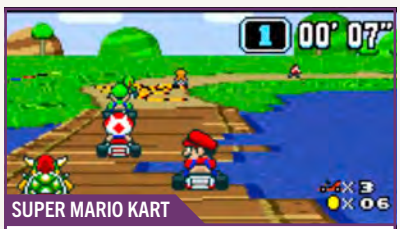
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Teil 1 der legendären *X*-Reihe lädt seinen Mega-Buster auf und zerbröselt die Wii U!

Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

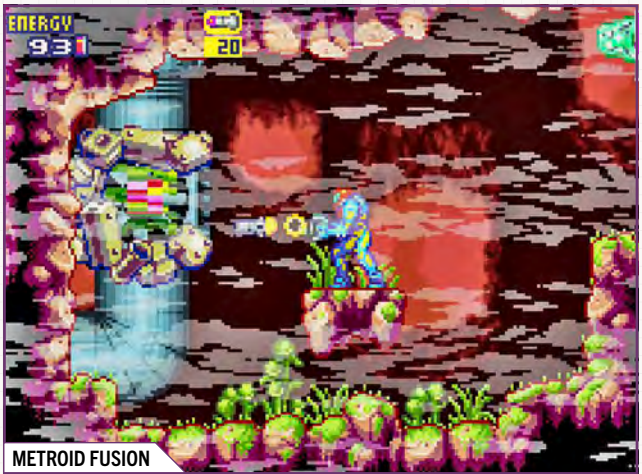
Die KI ist dieser Tage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Punch-Out!!
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

YOSHI'S ISLAND

Unser fünftes 10-Punkte-Spiel feiert seinen glorreichen Einstand in den N-ZONE-Topspiele-Katalog: Bitte erhebt euch und applaudiert dem einstigen GBA-Kassenschlager *Yoshi's Island*!



METROID FUSION

Eine reine 10-Punkte-Staffel im Jump&Run-Sektor – das ist bei Nintendo keine Überraschung. Dank des Neuzugangs *Metroid Fusion* kratzt nun auch die Adventure-Sparte am perfekten Score.

SUPER MARIO KART

Oft kopiert, nie erreicht: Mit *Super Mario Kart* feierte Nintendos legendäre Racing-Serie 1993 auf dem SNES ihren Europa-Einstand.

Die Wii-U-VC: Echte Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur inklusive N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Breath of Fire 2
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania
Test (05/14): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania 2: Simon's Quest
Test (03/14): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Clu Clu Land
Test (12/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Contra 3: The Alien Wars
Test (12/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Earthbound
Test (09/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Final Fight 1-3
Test (12/13): 7 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

F-Zero
Test (04/13): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Test (05/14): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golden Sun
Test (05/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot Software

Gradius
Test (11/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Harvest Moon
Test (09/13): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Kirby & The Amazing Mirror
Test (05/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Adventure
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Dream Land 3
Test (09/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Nam-1975
Test (10/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: D4 Enterprises

NES Open Tournament Golf
Test (04/14): 4 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (05/14): 4 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

Punch-Out!!
Test (05/13): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 2
Test (10/13): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros.: The Lost Levels
Test (03/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of the Mystical Ninja
Test (03/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

The Legend of Zelda
Test (10/13): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Test (01/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Koei

Urban Champion
Test (12/13): 3 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Test (05/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (04/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Unsere Wii-U-eShop-Tests im Überblick

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Chasing Aurora
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Broken Rules

Dr. Luigi
Test (03/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Edge
Test (01/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Giana Sisters: Twisted Dreams
Test (10/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Black Forest Games

Little Inferno
Test (01/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Tomorrow Corp.

Mighty Switch Force!
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Mighty Switch Force! 2
Test (12/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech.

Nano Assault Neo
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Shin'en

Pokémon Rumble U
Test (10/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Ambrella

Puddle
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Retro City Rampage
Test (04/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vblank Entertainment

Rush
Test (02/14): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

The Cave
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

Toki Tori 1
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Toki Tori 2
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Frozenbyte

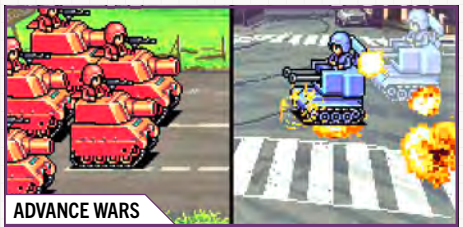
Unepic
Test (03/14): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Enjoy Up Games

Wii Street U
Test (05/13): 7 | Genre: Anwendung | Hersteller: Nintendo

Zen Pinball 2
Test (03/13): 8 | Genre: Simulation | Hersteller: Zen Studios

GOLDEN SUN

Es war eines der bekanntesten Rollenspiele auf dem Game Boy Advance, nun dürft ihr euch auf der Wii U erneut ins Abenteuer stürzen.



ADVANCE WARS

Und noch ein Exot: Strategiespiele sind auf Konsolen eine Rarität – ganz besonders so großartige wie der GBA-Klassiker *Advance Wars*.

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

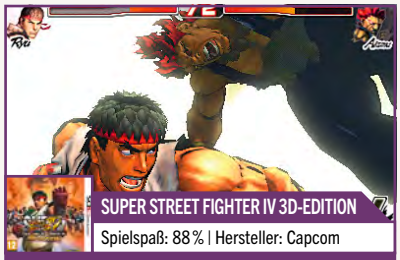
ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel und ein Muss für Adventure-Fans!

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games

BEAT 'EM UP



SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dank des genialen Umfangs und der grandiosen Umsetzung einer der besten 3DS-Launch-Titel!

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

Tekken 3D Prime Edition
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Bandai Namco

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen.

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus.

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

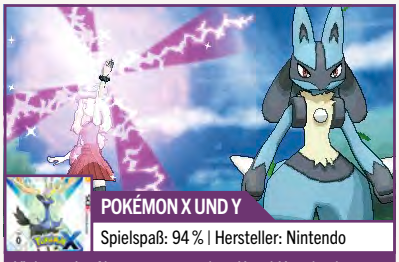
MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL



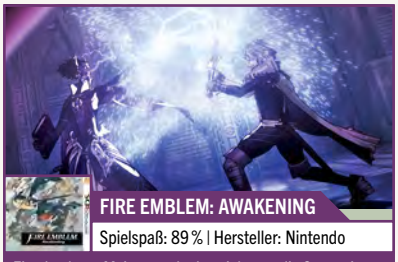
POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Bravely Default For the Sequel
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE



FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird.

Animal Crossing: New Leaf
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

Nintendogs + Cats
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Die sehr gut gelungene neue Kameraperspektive spielt dem 3D-Effekt eine grandiose Flanke zu.

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Electronic Arts

MARIO KART 7

Das *Mario Kart*-Fieber hat euch voll erwischt? Ihr wollt ohne grünen Panzer nicht mehr das Haus verlassen? Dann gönnt euch doch *MK 7*!

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Animal Crossing: New Leaf
Test (07/13): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
Test (04/13): 81 % | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Cave Story 3D
Test (12/11): 80 % | Genre: Action | Hersteller: NIS America

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

F1 2011
Test (12/11): 81 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Codemasters

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

LEGO City Undercover: The Chase begins
Test (06/13): 80 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendogs + Cats
Test (04/11): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Sticker Star
Test (12/12): 81 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011
Test (04/11): 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Test (02/12): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2013
Test (01/13): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Project X Zone
Test (09/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Bandai Namco

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Test (06/12): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Ridge Racer 3D
Test (04/11): 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Bandai Namco

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tales of the Abyss
Test (01/11): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Bandai Namco

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Yoshi's New Island
Test (04/14): 81 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

Die Highlights für den Nintendo DS

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Test (05/09): 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Test (05/08): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Test (04/11): 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Test (10/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (07/08): 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Test (05/09): 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2
Test (02/06): 74 % | Hersteller: Bandai Namco

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Test (06/06): 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Test (09/10): 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Test (12/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Test (08/06): 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Test (11/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Test (09/08): 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Test (07/09): 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Test (11/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Test (04/09): 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Test (03/08): 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Test (04/06): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Test (12/05): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Test (07/08): 87 % | Hersteller: Konami

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION

NINJA GAIDEN II

Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Ein wahrer Ninja kennt keinen Frust: Sauguter, aber brutal schwerer Action-Sidescroller für Kenner und Könner.

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

Shinobi
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

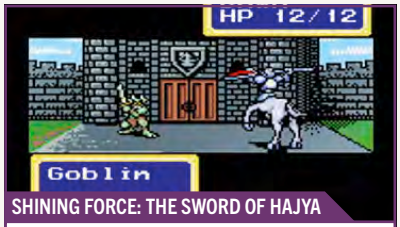
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

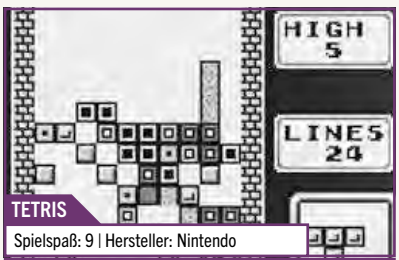
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

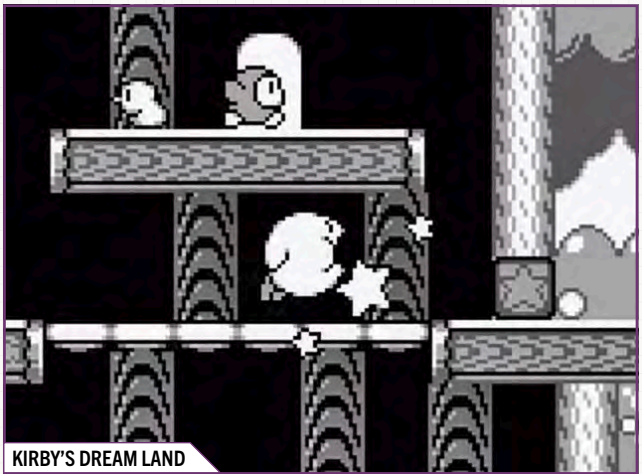
Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

CASTLEVANIA

In der letzten N-ZONE durften wir euch den 8-Bit-Evergreen für die Wii-U-VC vorstellen. Ihr wollt ihn gerne zocken, habt aber keine Wii U? Kein Problem, *Castlevania* gibt es auch für den 3DS!



KIRBY'S DREAM LAND

Kirby hat schon seit geraumer Zeit kein wirklich forderndes Spiel mehr präsentiert. Zu Game-Boy-Zeiten bot er noch richtig knackige Jump & Runs, allen voran *Kirby's Dream Land*.

GOLF

„Golf rückwärts buchstabiert heist Flog!“ Wenn ihr den Gag kapiert, stammt ihr wohl auch aus der Zeit dieses Game-Boy-Sportspiels.

Tragbare Hall of Fame: Wir kredenzen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

Bionic Commando
Test (03/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Burgertime Deluxe
Test (12/11): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Castlevania 2: Simon’s Quest
Test (03/14): 6 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dig Dug
Test (06/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Bandai

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Robotniks Mean Bean Machine
Test (08/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts’n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golf
Test (12/11): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby’s Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby’s Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby’s Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock’n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (06/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link’s Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trip World
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario’s Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Aero Porter
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Level-5

Ah! Heaven
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Art of Balance
Test (08/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin’en

Attack of the Friday Monsters
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

Blaster Master: Enemy Below
Test (02/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Code of Princess
Test (06/13): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Agatsuma

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Fun! Fun! Minigolf Touch!
Test (05/12): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Shin’en

Gabrielle’s Ghostly Goove 3D
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funbox Media

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Kirby’s Adventure
Test (01/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Arika

Kokuga
Test (09/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: G.rev

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: WayForward

Mole Mania
Test (12/12): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Mutant Mudds
Test (08/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kids

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Picross e3
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Pokémon Link: Battle
Test (05/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Genius Sonority

Pullbox
Test (02/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

The Denpa Man
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

TwinBee
Test (11/11): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Wizard Defenders
Test (02/13): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Teyon

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U)

1		**SUPER MARIO 3D WORLD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92% Die Klötzchen sind gerade hoch im Kurs – gleich drei Lego-Spiele habe es in die Top 10 geschafft!	
2	**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
3	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
4	**LEGO MOVIE THE VIDEOGAME**	Entwickler: TT Fusion Hersteller: Warner Bros. Int.	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 72%
5	**RAYMAN LEGENDS**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93%
6	**LEGO CITY: UNDERCOVER**	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 82%
7	**FIFA 13**	Entwickler: EA Canada Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 70%
8	**Wii PARTY U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/13 Spielspaß: 68%
9	**NEW SUPER MARIO BROS. U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
10	**LEGO MARVEL SUPER HEROES**	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Bros. Int.	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 82%

TOP 10 LESER (Wii U)

1		**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE** Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89% Viel hat sich hier nicht getan. Man merkt, dass letzten Monat kaum Spiele für Wii U rauskamen.	
2	**SUPER MARIO 3D WORLD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
3	**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
4	**NEW SUPER MARIO BROS. U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
5	**PIKMIN 3**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91%
6	**RAYMAN LEGENDS**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93%
7	**THE WONDERFUL 101**	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/13 Spielspaß: 83%
8	**DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT**	Entwickler: Eidos Montréal Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88%
9	**LEGO MOVIE THE VIDEOGAME**	Entwickler: TT Fusion Hersteller: Warner Bros. Int.	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 72%
10	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**	Entwickler: Sega Sports Japan Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 76%

TOP 10 REDAKTION (Wii U)

1		**MARIO KART 8** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89% Der Kampf um die Poleposition in der Redaktion war diesen Monat so eindeutig wie lange nicht.	
2	**SUPER MARIO 3D WORLD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
3	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
4	**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
5	**RAYMAN LEGENDS**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93%
6	**PIKMIN 3**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91%
7	**DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT**	Entwickler: Eidos Montréal Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88%
8	**THE WONDERFUL 101**	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/13 Spielspaß: 83%
9	**ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 87%
10	**SKYLANDERS: SWAP FORCE**	Entwickler: Beenox Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 82%

TOP 10 SATURN (3DS)

1		**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80% Und erneut kämpft sich *Animal Crossing* überraschend an die Spitze.	
2	**YOSHI'S NEW ISLAND**	Entwickler: Arzest Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 81%
3	**POKÉMON X UND Y**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
4	**MARIO KART 7**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
5	**NEW SUPER MARIO BROS. 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%
6	**LEGO MOVIE THE VIDEOGAME**	Entwickler: TT Fusion Hersteller: Warner Bros. Int.	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 69%
7	**SUPER MARIO 3D LAND**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
8	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
9	**LUIGIS MANSION 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 85%
10	**LEGO CITY UNDERCOVER – THE CHASE BEGINS**	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80%

TOP 10 LESER (3DS)

1		**MARIO KART 7** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94% Man kann die Vorfreude unserer Leser auf *Mario Kart 8* regelrecht spüren.	
2	**YOSHI'S NEW ISLAND**	Entwickler: Arzest Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 81%
3	**PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY**	Entwickler: Level-5/Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 87%
4	**MARIO GOLF: WORLD TOUR**	Entwickler: Camelot Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 87%
5	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
6	**POKÉMON X UND Y**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
7	**BRAVELY DEFAULT: FOR THE SEQUEL**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 88%
8	**SUPER MARIO 3D LAND**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
9	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
10	**PROFESSOR LAYTON UND DAS VERMÄCHTNIS VON ASLANT**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88%

TOP 10 REDAKTION (3DS)

1		**MARIO GOLF: WORLD TOUR** Entwickler: Camelot Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 87% Wir begeben uns diesen Monat am liebsten mit Mario aufs Grün.	
2	**PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY**	Entwickler: Level-5/Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 87%
3	**KIRBY: TRIPLE DELUXE**	Entwickler: HAL Laboratory Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 80%
4	**ETRIAN ODYSSEY UNTOLD: THE MILLENIUM GIRL**	Entwickler: Atlus Hersteller: NIS America	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 87%
5	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
6	**POKÉMON X UND Y**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
7	**YOSHI'S NEW ISLAND**	Entwickler:Arzest Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 81%
8	**BRAVELY DEFAULT: FOR THE SEQUEL**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 88%
9	**SUPER MARIO 3D LAND**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
10	**MARIO KART 7**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii U und den 3DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 13. Vielen Dank für eure Teilnahme!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 15% Rabatt

- Tolle Prämien!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: Freund werben oder sich selbst werben lassen und tolle Prämie kassieren!

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/leserwerben

Die Geschichte des *Zelda*-Universums, Hintergrundinfos, Charakterstudien, eine vollständige chronologische Auflistung der Ereignisse, atemberaubende Concept-Arts und Illustrationen – all das findet ihr auf den 276 Seiten der edlen *Hyrule Historia* des Tokyopop-Verlags.

ZELDA: HYRULE HISTORIA VON TOKYOPOP
PRÄMIENNUMMER: 1122277

NEU!
Abonnenten erhalten die digitale Ausgabe der N-ZONE gratis fürs iPad – inklusive digitalem Archiv!

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 40,-/12 Ausg.; Ausland: € 52,-/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

☐ **Ja, ich möchte die N-ZONE im Abonnement und das Buch *The Legend of Zelda: Hyrule Historia* von Tokyopop als Prämie.**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bei Bankeinzug **2 HEFTE GRATIS!**

❑ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung *(keine zwei Hefte gratis!)*

Bedingungen:
- Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
- Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.
- Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
- Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

1078666

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

▲ Leicht verdiente Sterne: Die ersten Levels bringen euch fix das jeweilige Spiel bei. Hier etwa, wie ihr Glass Joe möglichst effektiv auf die Bretter schickt.

◀ Schaut genau hin: Die aktuelle Pille ist grau eingefärbt. Ihr müsst euch also schon vorher merken, welche Medikamente Dr. Mario euch ins Glas schmeißt.

NES REMIX 2

Wii U Keine billiger Ramsch: *NES Remix 2* wandert auf einem Pfad zwischen warmherziger Hommage und aufregender Neugestaltung.

Gäbe es eine Liste mit Videospielherstellern, die dazu neigen, ihre lieb gewonnenen Klassiker lange nach dem ersten Release neu herauszubringen, Nintendo hätte einen Platz auf dem Podest unter Garantie sicher. Wer es geschafft hat, eine dermaßen hochqualitative Software-Palette auf die Beine zu stellen, muss sich dafür aber keineswegs schämen. Lust zum Experimentieren hat Nintendo zudem allemal noch, wie man zuletzt an *NES Remix* erkennen konnte! Das ließ berühmte Retro-Klassiker in einem neuen Licht erstrahlen und stellte vor allem Kenner der Original-Spiele vor neue Herausforderungen. Der Compilation zweiter Teil führt diese Idee nun fort und bietet zwar drei Titel weniger als der Vorgänger, dafür sind dieses Mal fast ausschließlich populäre Spiele im Angebot: *Punch-Out!!*, *Dr. Mario*, *Kirby's Adventure*, *Zelda II: The Adventure of Link*, *Ice Hockey*, *Kid Icarus*, *NES Open Tournament Golf*, *Wario's Woods*, *Metroid*, *Super Mario Bros.: The Lost Levels* sowie *Super Mario Bros. 2* und *3*. Ihr seht: Das Genre der Hüpfspiel-Plattformer ist merklich in der Überzahl.

Anders frisch aufgezogen

Kritisch gemeint ist das aber nicht, immerhin konnte Nintendo sich eben dank dieser Titel bis zur Spitze hocharbeiten. Zur Auswahl stehen bei Spielbeginn allerdings nur ein Bruchteil der vorgestellten Games. Den Rest erhaltet ihr erst, wenn diverse Aufgaben erledigt sind und ihr dafür jeweils mit maximal drei Sternen belohnt werdet. Die ersten paar Dutzend Sterne gibt es bereits ohne größere Anstrengung, da ihr in kleineren Tutorials zunächst das Spiel erklärt bekommt und dafür bisweilen nicht viel mehr tun müsst, als durch eine Tür zu gehen. Wie schon im Vorgänger geht es bei *NES Remix 2* also auch um das erneute Erleben bestimmter Momente, an die man sich noch Jahrzehnte später wohlwollend zurückerinnert. Das beste Stück vom Kuchen ist jedoch erneut der Remix-Modus, der sämtliche Konventionen der enthaltenen Klassiker über den Haufen wirft. So stapelt Toad plötzlich Blöcke in Kirbys Welt oder Dr. Mario muss statt bunter nun grau eingefärbte Pillen zur Virenbekämpfung verwenden. Das Grinsen in solchen Situationen ist dann quasi garantiert, jedoch nur dann, wenn ihr die Vorlage auch kennt. Unwissende hingegen investieren die zehn Euro lieber woanders. **Marco Cabibbo**

Genre:	Diverse
Entwickler:	Nintendo
Termin:	25. April 2014
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	8

Die Herausforderung an dieser Aufgabe ist, dass ihr mit Samus nicht anhalten könnt. Sie läuft von alleine los und ihr müsst „nur" richtig springen.

In vielerlei Hinsicht erinnert *NES Remix* an *Wario Ware*: Einige Aufgaben dauern nur wenige Sekunden und ihr müsst innerhalb von Augenblicken adaptieren können.

Wenn ihr die versteckten Abzweigungen findet, schaltet ihr weitere Levels frei, von denen es insgesamt 50 gibt. Auch zwei neue Charaktere warten auf ihren Einsatz.

Optisch ist das Spiel extrem surreal ausgefallen. Objekte und Umgebung erinnern an ein Flussufer, wie sie sehr oft in japanischen Städten aufzufinden sind.

SAYONARA UMIHARAKAWASE

3DS Vom fernen Nippon bis nach Deutschland – der wohl längste Schulweg der Welt!

Im Ursprungsland Japan bereits seit zwei Dekaden erfolgreich, jetzt auch hierzulande unterwegs: Wer das erste Mal einen Blick auf *Sayonara UmiharaKawase* wirft, wird sich fragen, warum die Serie schon so erfolgreich auf eigenen Beinen steht. Die Sprungfähigkeiten von Schulmädchen Yumi sind weit von dem entfernt, was Super Mario auf den Kasten hat, und das klobige Leveldesign erscheint wirr und unfertig. Erst wenn Yumi ihre Angelschnur auspackt und sich damit an Wänden festhaken oder rüberschwingen kann, wird das Potenzial des Spiels langsam erkennbar. Langsam ist jedoch zu unterstreichen, denn es dauert lange, bis man die Steuerung mit all ihren Nuancen verinnerlicht hat und damit umzugehen weiß. Ist diese schwere Hürde aber genommen, wird aus *SUK* ein ungeheuer befriedigendes Jump&Run-Erlebnis, das sich vor anderen Hüpfern nicht verstecken braucht. Ideal für Speedrunner!

Marco Cabibbo

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Agatsuma Entertainment
Termin:	24. April 2014
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	8

BATMAN: ARKHAM ORIGINS BLACKGATE D. E.

Wii U Die Fledermaus flattert wieder auf die Wii U – diesmal ist sie aber recht flügellahm.

Den Titel für den umständlichsten Spielenamen des Jahres hat sich *Batman: Arkham Origins – Blackgate: Deluxe Edition* schon einmal verdient. Bezüglich des Spielspaßes reicht es aber nicht zur Auszeichnung. Bei dem Download-Titel handelt es sich um eine HD-Umsetzung des 3DS- und PS-Vita-Spiels, das eine 2,5-D-Interpretation des *Arkham*-Gameplays angereichert um Metroidvania-Elemente bietet. Er erreicht jedoch weder die Klasse der großen *Batman*-Spiele noch jene der 2D-Inspirationen. Das liegt nicht nur am eintönigen und stupiden Gameplay, sondern auch an der extrem unübersichtlichen Spielwelt. Zwar fällt die Übersicht durch eine überarbeitete Karte im Gegensatz zum Original leichter, dennoch weiß man nach wie vor nur selten, wo man als Nächstes hinmuss. Besonders dämlich: Trotz einer Scan-Funktion, die sich dafür super anbieten würde, wird der Gamepad-Screen so gut wie gar nicht genutzt. Immerhin sieht das knapp achtstündige Spektakel grafisch ganz ordentlich aus.

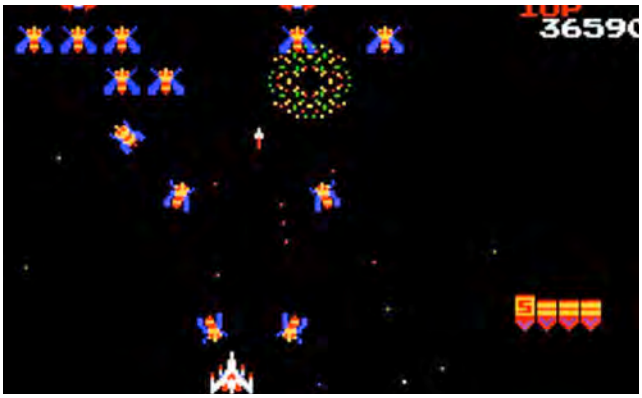
Lukas Schmid

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Armature Studios
Termin:	10. April 2014
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	6

Eines der wenigen Highlights des Spiels stellen die Bosskämpfe dar. Hier ist nur selten Muskelkraft gefragt, stattdessen müsst ihr überlegt vorgehen.

Die Karte wurde im Vergleich zum Original wesentlich verbessert und präsentiert sich nun statt in 2D in einer 3D-Ansicht. Trotzdem verläuft man sich häufig.

Story? Neue Charaktere? Andere Welten? Das war vor einigen Dekaden im Genre der Space-Shooter noch nicht gefragt. So wie hier sieht *Galaga* immer aus.



Freiraum für Fantasie: Seid ihr der Eindringling und greift den Planeten der Insekten-Gegner an? Oder ist es doch eher andersrum und sie attackieren euch?

GALAGA

3DS Wo die Menschheit hin will, kommt das Setting vieler Videospiele her: aus dem Weltraum.

Kurz vor dem berühmten Videospielcrash im Jahr 1983 gab es unterschiedliche Heimkonsolen in Hülle und Fülle. Ob nun Atari, Intellivision oder Magnavox Odyssey 2: Jeder wollte etwas von dem Kuchen abhaben. Mehr noch als heute machten viele Umsetzungen von Games die Runde, die auf nahezu jedem System herauskamen. Einer dieser Spitzenreiter war *Galaga* von Bandai Namco Games, damals noch nur Namco als Alleinvertrieb. Die Ähnlichkeiten zum direkten Konkurrenztitel *Space Invaders* mögen auf den ersten Blick gravierend sein, doch *Galaga* führte genügend neue Inhalte ein, um als einer der erfolgreichsten Space-Shooter der Arcade-Ära hervorzugehen. Das auffälligste Merkmal dürften die agilen sowie bunten Gegnerscharen sein, die in unterschiedlichen Formationen Stellung beziehen und das Feuer auf euch eröffnen. Obwohl euer Gleiter selbst nur auf einer horizontalen Schiene fliegen darf, wird durch vorbeiziehende Sterne im Hintergrund ein echtes Gefühl der Geschwindigkeit vorgetäuscht. Ist es heutzutage kaum noch vorstellbar, wie so steinzeitliche Methoden funktionieren konnten, ändert sich am Faktum, dass *Galaga* auch heute noch Spaß macht, absolut nichts. **Marco Cabibbo**

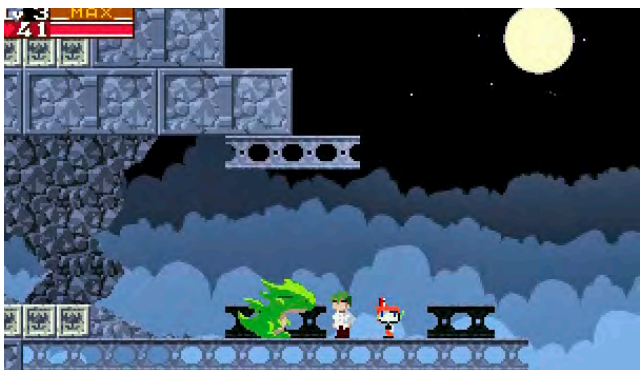
Genre:	Action
Entwickler:	Bandai Namco
Termin:	1. Mai 2014
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	7

CAVE STORY

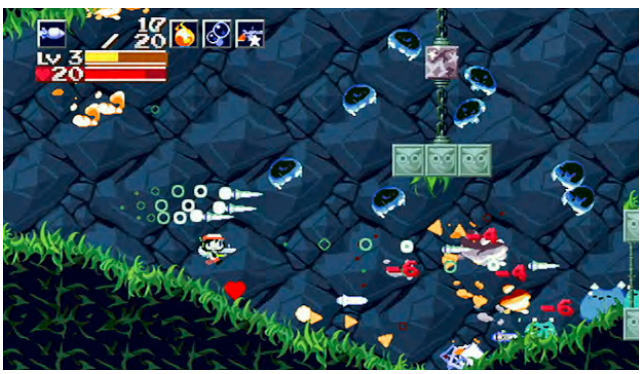
3DS Wird die Höhlenforscherei nach knapp zehn Jahren nicht langsam etwas öde?

Einen längeren Anlauf Richtung Ruhm haben bislang wohl nur wenige Videospiele gebraucht. Schon 2004 erschien *Cave Story* das erste Mal auf dem PC als Freeware und erarbeitete sich dort in den folgenden Jahren nach und nach einen exzellenten Ruf, was 2010 dann sogar zu einer DS-Version führte. Schluss war danach noch lange nicht, wie weitere Umsetzungen bewiesen. Die jüngste Fassung im eShop ist im Grunde ebenfalls nur das schon 2011 auf dem Computer veröffentlichte *Cave Story +*. Von einem lauen Aufguss kann jedoch nicht die Rede sein, da Entwickler Nicalis sich für das Update viel auf seine Agenda geschrieben hat. Eine verbesserte Widescreen-Optik, der originale Soundtrack im Chiptune-Format, viel Bonusmaterial und diverse neue Spielmodi sind mehr als genug Argumente, um den jüngsten Port von *Cave Story* als den bislang besten zu bezeichnen. Eine Rechtfertigung für einen erneuten Kauf bietet der Titel zwar nicht, doch wer vorher noch nicht zugeschlagen hat, bekommt hier die definitive Packung serviert. Bislang mit das beste *Cave Story*, das es zu kaufen gibt. **Marco Cabibbo**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Nicalis
Termin:	1. Mai 2014
Preis:	7,25 Euro
WERTUNG	9



Von den bescheidenen Anfängen auf dem PC hat *Cave Story* sich mit den Jahren immer weiter nach oben gearbeitet. Das schaffen nur wenige Titel dieser Art.



Die Pixel-Optik hat im Verlauf der Zeit Schule gemacht und viele andere Indie-Spiele inspiriert. Auf dem 3DS kommt der Look nicht schlechter rüber.

Verschiedene Abspänne laden zum erneuten Durchspielen ein. Dieses Angebot nehmen wir aber lieber beim dritten Teil an, den wir euch nächste Ausgabe vorstellen.

Weglaufen bringt euch in *Simon's Quest* nicht viel: Knöpft euch jeden Gegner vor, damit ihr Erfahrungspunkte einheimst und so schnell stärker werdet.

CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST

Wii U Kaum geht die Sonne in der Redaktion unter, schleicht sich *Castlevania* ins Heft.

Alle 100 Jahre werden die Kräfte des Guten dermaßen geschwächt, dass das Böse wieder Einzug halten kann auf dieser Erde. So ist es zumindest in der Welt von *Castlevania* der Fall. Entschieden öfter machen sich Simon Belmont und seine Gegnerschar allerdings auf der Wii U samt 3DS breit. Versenkte Graf Dracula vor drei Ausgaben seine Hauer noch in Nintendos Handheld, ist jetzt die Wii U dran. Bei einem dermaßen alten Spiel kann von exklusiven Features selbstverständlich keine Rede sein, weshalb beide Versionen inhaltlich und technisch keine Unterschiede aufweisen. Das gilt leider auch für die unübersehbaren Mängel, die *Castlevania II: Simon's Quest* aufweist. Nur mit nahezu masochistischem Ausprobieren aller Gegenstände an allen möglichen Stellen werdet ihr in diesem zugegebenermaßen innovativen Mix aus Adventure und RPG weiterkommen. Ohne einen echten Guide ist *Castlevania II*, gerade in der fehlerhaften englischen Version, einfach zu konfus aufgebaut und wird euch leicht frustrieren. Es zeigte aber schon früh, welchen Weg die Serie mal einschlagen sollte. **Marco Cabibbo**

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Nintendo
Termin:	10. April 2014
Preis:	3,99 Euro
WERTUNG	6

VOLLEYBALL

Wii U Nintendo kann Golf. Nintendo kann Tennis. Nur beim Volleyball gibt's einen Platzverweis samt lebenslangem Spielverbot.

Als es mit dem Erfolgszug des NES so richtig losging, waren natürlich auch eine Menge Sporttitel am Start, die eine breite Palette abdeckten und von Fußball bis hin zu Eishockey nahezu alle populären Fitness-Ertüchtigungen im Programm hatten. Diversen Titeln wie etwa *Nintendo World Cup* traute Big N dermaßen viel Erfolg zu, dass man das Spiel auf das Dreier-Modul packte, das dem NES beilag. Ein Glück, dass man für diesen Listenplatz nicht *Volleyball* ausgewählt hatte. Fehlte dem virtuellen Mannschaftssport schon 1986 eine optische Anmut, unterbietet das Gameplay die Grafik noch mal um mindestens zwei Spielzüge. Viel zu selten habt ihr das Gefühl, Herr über die Steuerung zu sein, da *Volleyball* immer von selbst bestimmt, welchen Spieler ihr bei der Annahme kontrolliert. Hinzu kommen hier noch Pfuscher bei den Trefferboxen: Entweder sieht es so aus, als hättet ihr den Ball erfolgreich aufs Feld des Gegners geklatscht, und ihr ärgert euch dann, dass dieser ihn doch noch erfolgreich abgefangen hat, oder das runde Leder glitcht durch eure Figuren hindurch. Ein Match gegen das viel bessere *Super Spike V'Ball* würde *Volleyball* haushoch verlieren. **Marco Cabibbo**

Zwischen den Teams und der Herren- oder Frauen-Liga gibt es kleine Unterschiede, die das Spiel leider nicht verbessern.

Gerade noch erwischt: Ist die Ballannahme geglückt, muss die weiße Kugel nur noch schnell wieder rüber zum Gegner.

Genre:	Sportspiel
Entwickler:	Nintendo
Termin:	8. Mai 2014
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	3

25 JAHRE GAME BOY

EINE RETROSPEKTIVE

Unglaublich, aber wahr: Nintendos Ur-Handheld, der Game Boy, feiert 25. Geburtstag. Wir zeichnen für euch die Erfolgsgeschichte des grauen Wunderkastens und seiner Nachfolger nach.

Gunpei Yokoi – die Ursprünge und der Erfolg von Nintendos Game-Boy-Produktserie sind unwiderruflich mit diesem Namen verbunden. Nach den Erfolgen der Game-&-Watch-Reihe, die stets nur ein fest vorinstalliertes Spiel pro Gerät zu bieten hatte, entstand unter der Aufsicht des Hardware- und Spiele-Designers der erste modulbasierte Nintendo-Handheld. 1989 erschien das Gerät im Bundle mit dem damals noch weitestgehend unbekannten Spiel *Tetris* – und schlug ein wie eine Bombe. Millionenfach wanderte das Gerät über die Ladentheken dieser Welt und behauptete sich sogar gegen die teilweise technisch deutlich leistungsstärkere Konkurrenz. Bewusst schraubte man die Fähigkeiten der Hardware zurück und setzte stattdessen auf eine lange Batterie-Laufzeit – für tragbare Geräte ein ausschlaggebender Faktor. Die Entwickler ließen sich nicht lange bitten und sorgten für einen beeindruckenden Software-Nachschub. Im Laufe der Jahre folgten überarbeitete Modelle wie der japanexklusive Game Boy Light und der kleinere und noch energieeffizientere Game Boy Pocket, bevor Yokoi und sein Team 1995 mit dem Virtual Boy den ersten echten Nachfolger des Handhelds veröffentlichten.

Game Boy, Game Boy Color und Game Boy Advance – innerhalb von drei Hardware-Generationen erarbeitete sich Nintendo zu Recht einen Ruf als Hardware-Gigant. Vor dem Wechsel zur DS-Linie erschienen zahlreiche GBA-Redesigns wie der klappbare SP.

Gegen Ende der Game-Boy-Ära veröffentlichte Nintendo den Micro, der als Lifestyle-Accessoire neue Käuferschichten ansprechen sollte. Der große Erfolg blieb aber aus.

Der Virtual Boy war als Game-Boy-Nachfolger geplant, entwickelte sich aber zum Mega-Flop.

Virtual Boy, realer Flop

Zumindest war dies der Plan. Allerdings ging das Vorhaben gewaltig in die Hose und gilt gemeinhin als der größte Flop in der Nintendo-Historie. Die klobige Brille sollte dreidimensionale Grafiken ermöglichen. Die Technik war damals aber eindeutig noch nicht so weit, was sich nicht zuletzt in der hässlichen Grafik in Rottönen und den zahlreichen Beschwerden der Fans über Kopfschmerzen nach dem Spielen äußerte. Die Verkaufszahlen waren so katastrophal, dass die Veröffentlichung in Europa kurzerhand abgeblasen wurde. Als Konsequenz trat Yokoi 1996 von seinem Posten zurück. Im Oktober 1997 verstarb er im Alter von nur 56 Jahren bei einem tragischen Autounfall.

Schöne, bunte Spiele-Welt

Doch auch ohne dem Game-Boy-Vater musste die Erfolgsgeschichte des Handhelds natürlich weitergehen: Der 1998 veröffentlichte Color war dem Ur-Handheld in puncto Hardware-Power zwar nicht um viel voraus, konnte Spiele aber in Farbe darstellen. Was folgte, war eine kurze, aber erfolgreiche zweite Game-Boy-Generation, der viele Farb-Remakes älterer Titel entstammen, aber auch neue Highlights wie die beiden *Oracle of*-Teile der *The Legend of Zelda*-Serie. Der Game Boy, dessen diverse Redesigns und der Game Boy Color verkauften sich zusammengenommen stolze 120 Millionen Mal – eine Zahl, die erst Jahre später vom Nintendo DS geschlagen werden sollte.

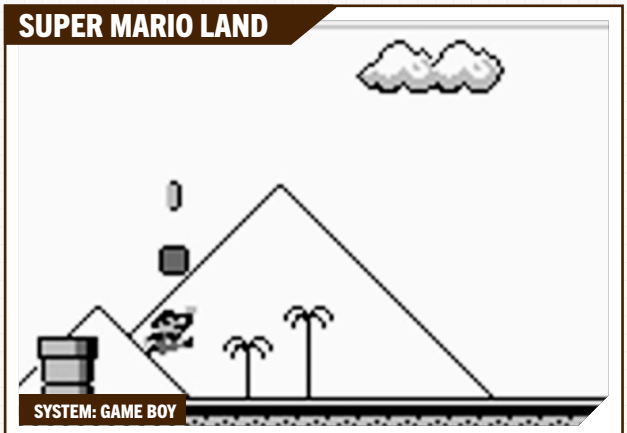
SNES für die Hosentasche

Das letzte Kapitel der Game-Boy-Ära wurde 2001 eingeleitet, als die technische Unterlegenheit des Color gegenüber Konkurrenzgeräten auch durch die besten Argumente nicht mehr schöngeredet werden konnte. Der Game Boy Advance hob die Leistungsfähigkeit des Handhelds auf das Niveau des SNES an und bot erstmals auch Schultertasten, wodurch kompexere Spielerlebnisse möglich wurden. Die erste Generation hatte aber noch einen nervigen Schönheitsfehler: Aufgrund fehlender Hintergrundbeleuchtung war komfortables Spielen im Sonnenschein oder in dunklen Umgebungen fast unmöglich. Hier besserte der Mario-Konzern mit dem Game Boy Advance SP nach und lieferte die nach Meinung vieler Fans beste Game-Boy-Version aller Zeiten ab. Erstmals war der Handheld zudem so konstruiert, dass er zugeklappt werden konnte – ein Prinzip, das bei DS und 3DS fortgeführt wurde und den Bildschirm auf wunderbare Weise vor den bisher kaum vermeidbaren Kratzern schützte. Apropos Nintendo DS: Der ursprünglich parallel zur Game-Boy-Linie geplante Handheld erwies sich als so erfolgreich, dass er nach über 80 Millionen verkauften Advance das Ende der Game-Boy-Ära einleitete. Wir blicken mit einem lachenden und einem weinenden Auge zurück und sagen: Happy Birthday, Game Boy! **Lukas Schmid**

DIESE 20 GAME-BOY-SPIELE MÜSST IHR GESPIELT HABEN

Ihr seid angesichts des Game Boy-Jubiläums auf den Retro-Geschmack gekommen, wisst aber nicht, mit welchen Spielen ihr euren Hunger stillen sollt? Hier und auf den folgenden zwei Seiten klären wir, welche Titel für Nintendos grauen Kult-Kasten und seine zwei Nachfolger-Modelle ihr euch auf keinen Fall entgehen lassen solltet.

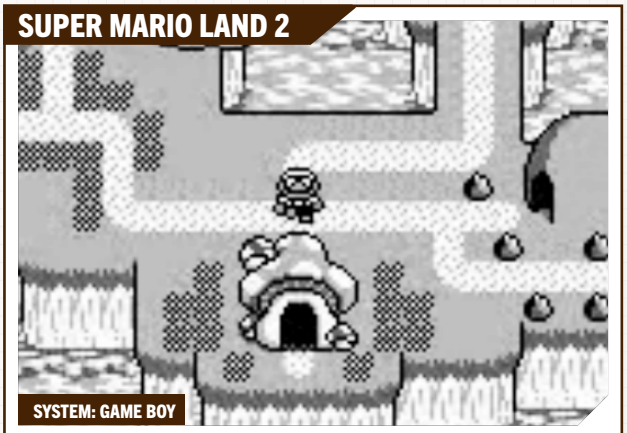
SUPER MARIO LAND



SYSTEM: GAME BOY

Niemand anderer als Game-Boy-Mastermind Gunpei Yokoi zeichnete für Marios ersten mobilen Hüpf-Ausflug verantwortlich. Das Spiel unterscheidet sich in vielen Punkten von den klassischen *Mario*-Jump&Runs, hat sich aber trotzdem oder gerade deswegen einen Ruf als Klassiker erarbeitet.

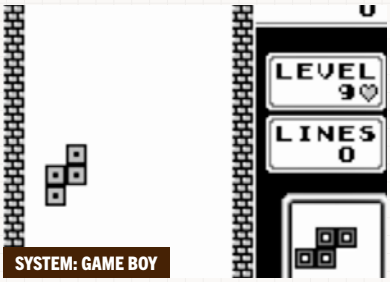
SUPER MARIO LAND 2



SYSTEM: GAME BOY

Dank inzwischen wesentlich mehr Erfahrung in der Handheld-Entwicklung war Teil zwei der *Mario Land*-Reihe wesentlich näher an der NES-Spielerfahrung dran. Die drastisch verbesserte Grafik, die neu hinzugekommene Oberwelt und der wesentlich größere Umfang wussten zu begeistern.

TETRIS



SYSTEM: GAME BOY

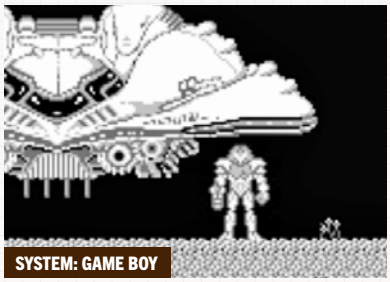
Kein Game-Boy-Special wäre komplett ohne den Klassiker schlechthin, jenes Spiel, das maßgeblich zum Erfolg des Handhelds beigetragen hat. Nintendo bewies den richtigen Riecher, sicherte sich die Rechte am vom Russen Alexei Paschitnow entwickelten Geschicklichkeits-Spiel und setzte im Bundle mit dem Handheld über 30 Millionen Einheiten von *Tetris* ab.

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

SYSTEM: GAME BOY/ GAME BOY COLOR

Link's Awakening zeigte, dass ein episches Abenteuer à la *A Link to the Past* mit nur wenigen Einschränkungen auf dem 8-Bit-Handheld funktionieren kann. Zum Start des Game Boy Color erschien der Titel erneut, nun mit kunterbunter Spielwelt und um einen zusätzlichen Dungeon angereichert. Dieser bot Rätsel, die auf den Farbfähigkeiten des Geräts basierten.

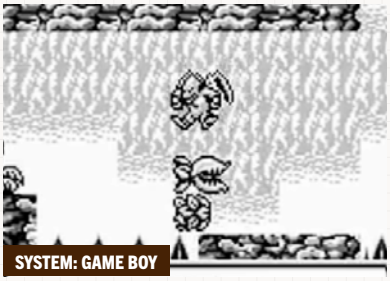
METROID 2: THE RETURN OF SAMUS



SYSTEM: GAME BOY

Wenn von den besten *Metroid*-Teilen die Rede ist, wird Samus' zweiter Weltraum-Ausflug gerne einmal übergangen. Zu Unrecht, denn das Game-Boy-Abenteuer bot alle Zutaten, welche die Serie auszeichnen: eine frei begehbare Welt, zahlreiche und zumeist gut versteckte Items und natürlich massig Action. Wie wär's mal mit einem Remake des Spiels, Nintendo?

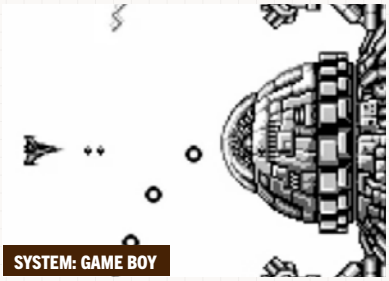
GARGOYLE'S QUEST



SYSTEM: GAME BOY

Bei diesem Action-Titel mit RPG-Elementen handelt es sich um ein Spin-off der *Ghosts 'n Goblins*-Reihe, das sich aber durch das abwechslungsreiche Gameplay schnell selbst einen Namen machte. Was es mit der Ursprungsserie gemein hat, ist nicht nur der ursprünglich als Boss agierende Protagonist Firebrand, sondern vor allem der knüppelharte Schwierigkeitsgrad.

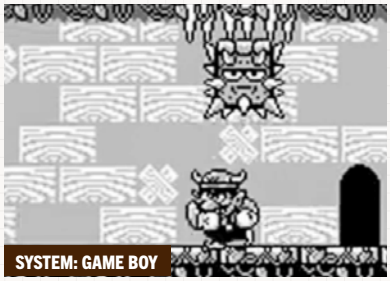
GRADIUS: THE INTERSTELLAR ASSAULT



SYSTEM: GAME BOY

Es fiel uns nicht leicht, uns zwischen dem *Gradius*-Ableger *Nemesis* und *Gradius: The Interstellar Assault* zu entscheiden. Letztendlich fiel die Wahl aber auf Letzteres, einfach deswegen, weil es die Möglichkeiten des Game Boys noch besser nutzte und sich noch ein bisschen abwechslungsreicher spielte. Wer knallharte Shooter-Action sucht, wird mit diesem Titel zweifellos glücklich.

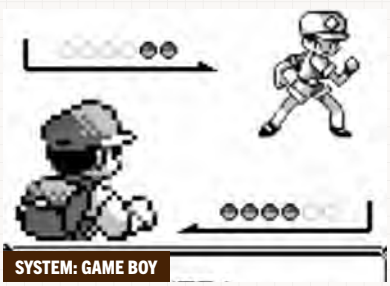
WARIO LAND: SUPER MARIO LAND 3



SYSTEM: GAME BOY

So ganz glaubte Nintendo an den Erfolg von Warios erstem Solo-Ausflug anscheinend nicht, entschied man sich doch, mit dem Untertitel *Super Mario Land 3* den schnauzbärtigen Klempner sicherheitshalber nicht ganz außen vor zu lassen. Doch das Konzept ging voll auf und in den Nachfolgern bewies Wario seine Helden-Qualitäten ganz ohne Bezug auf Mario.

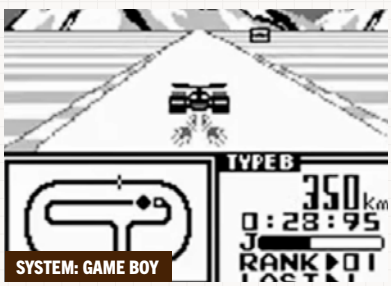
POKÉMON ROT/ POKÉMON BLAU



SYSTEM: GAME BOY

Was muss zu diesen Spielen noch groß gesagt werden? Die rote und die blaue *Pokémon*-Edition legten den Grundstein für den bis zum heutigen Tage ungebrochenen Taschenmonster-Hype. Die Mischung aus Sammelwahl, simplem, aber ungemein spaßigen Rollenspiel-Gameplay und vor allem das Tausch-Feature per Linkkabel begeisterten Spieler auf der ganzen Welt.

F-1 RACE



SYSTEM: GAME BOY

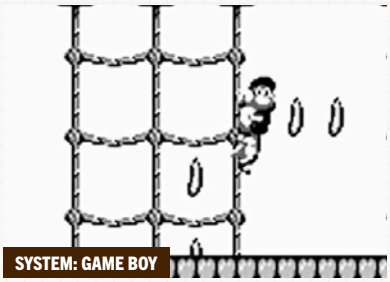
Die Game-Boy-Umsetzung des ursprünglichen NES-Rennspiels war ein ziemlich guter Titel. Was es aber primär auszeichnete, war, dass es als erstes Spiel gemeinsam mit einem Vier-Spieler-Adapter für den Handheld ausgeliefert wurde und den Mehrspielermodus auf dem Game Boy damit salonfähig machte. Zu viert sorgten die Rennen gleich für noch mehr Spielspaß!

KIRBY'S DREAM LAND

SYSTEM: GAME BOY

In dieser Ausgabe testen wir mit *Kirby: Triple Deluxe* den ersten 3DS-Ausflug des rosa Sympathie-Knödels. Den Anfang nahm die Reihe jedoch auf dem Game Boy. Nach heutigen Maßstäben gibt es an *Kirby's Dream Land* viel zu kritisieren, vor allem die extrem kurze Spielzeit. Das Hüpf-Abenteuer macht aber so viel Spaß, dass wir es auch heute noch ab und an gerne einlegen.

DONKEY KONG LAND



Rareware feierte mit der *Donkey Kong Country*-Reihe für das SNES riesige Erfolge. Ähnlich wie Genre-Kollege Mario mit *Super Mario Land* erhielt die Affenbande mit der *Donkey Kong Land*-Serie eigenständige Handheld-Ableger, die sich vor den Konsolen-Titeln nicht zu verstecken brauchten. Nur die extrem pixelige Grafik ist nach aktuellen Maßstäben mehr als unansehnlich.

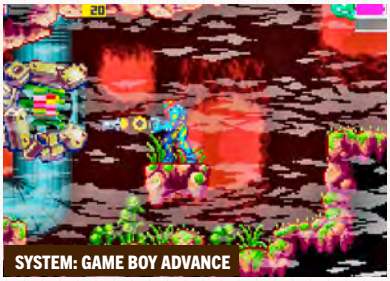
SUPER MARIO BROS. DX

Seit Kurzem ist dieser fast vergessene Game-Boy-Color-Titel für die Virtual Console des 3DS erhältlich. Hierbei handelt es sich um eine aufgebohrte und auf Handheld-Bedürfnisse abgestimmte Version des ersten *Super Mario Bros.* für das NES. Grafisch konnte die Handheld-Fassung das Original sogar übertrumpfen. Nur die etwas seltsame Bildschirm-Ansicht irritierte.

THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES/ORACLE OF SEASONS

Mit den beiden *Oracle of*-Teilen begann eine mehrjährige Partnerschaft zwischen Nintendo und dem Capcom-Studio Flagship, das sich fortan um die Handheld-Spiele der *Zelda*-Reihe kümmerte. Die Entwickler machten dem Mario-Konzern alle Ehre und lieferten zwei Abenteuer ab, die sich hinter dem grandiosen *Link's Awakening* in keinster Weise verstecken mussten.

METROID FUSION



In *Metroid Fusion* verschlug es Kopfgeldjägerin und Weltraum-Amazone Samus Aran ein weiteres Mal auf den Planeten SR-388. Was dem Titel an Freiheiten der Vorgänger fehlte, machte er durch die grandiose Grafik, die extrem gelungene und düstere Atmosphäre sowie die Action, die härter und abwechslungsreicher als jemals zuvor ausfiel, locker wieder wett. Ein Meisterwerk!

THE LEGEND OF ZELDA: MINISH CAP

Der letzte *The Legend of Zelda*-Ableger der Flagship Studios ist zugleich der beste: Die Entwickler nutzten ihre Erfahrung mit der Reihe und boten ein Abenteuer, das durch eine interessante Geschichte, abwechslungsreiche Rätsel, knackige Bosskämpfe, das kreative Schrumpf-Feature und die für Game-Boy-Advance-Verhältnisse herausragende Grafik begeisterte.

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Das erste *Tactics*-Spiel erschien 1997 für die Playstation. Der Quasi-Nachfolger für den Game Boy Advance baute auf dem Strategie-Gameplay des Erstlings auf und erweiterte es sinnvoll. Was zu Beginn wie ein buntes Abenteuer für jüngere Spieler wirkt, entpuppt sich schon bald als ein echter Strategie-Hammer, bei dem ihr nur mit taktischem Vorgehen Erfolge feiern könnt.

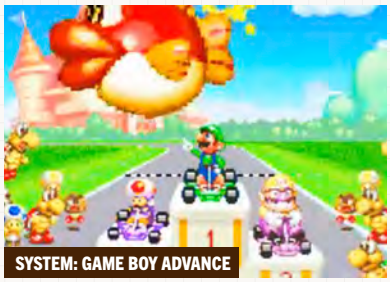
HARVEST MOON: FRIENDS OF MINERAL TOWN

Wir hätten an dieser Stelle auch das zweite Spiel der Reihe vorstellen können, das für den Ur-Game-Boy erschien. Stattdessen haben wir uns aber für *Friends of Mineral Town* entschieden, einfach deswegen, weil es den absoluten Höhepunkt der *Harvest Moon*-Serie darstellt. Kein anderer Ableger der Farmer-Reihe setzte das gemächliche Bauernhof-Gameplay so gut um.

ADVANCE WARS

Viele Spieler halten *Advance Wars* für den ersten Teil der Serie. Ein Irrtum, denn für NES, SNES und Game Boy erschienen schon vorher etliche, teils japanexklusive *Wars*-Spiele. Der Game-Boy-Advance-Titel machte die Reihe aber erst massentauglich und sorgte bei Strategiefans auf der ganzen Welt für rauchende Köpfe. Seit wenigen Wochen gibt's das Spiel auch für die Wii-U-VC!

MARIO KART: SUPER CIRCUIT

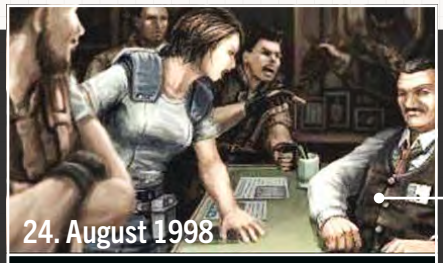


Nach dem zweiten *Mario Kart*-Spiel für das Nintendo 64 erschien der Game-Boy-Advance-Funracer wie ein Rückschritt – und tatsächlich orientierte er sich mehr am SNES-Teil als am ersten 3D-Ableger der Kult-Serie. Allerdings überzeugte das Spiel durch das ungemein spaßige Renn-Gameplay und begeisterte damit auch die allerkritischsten Serien-Fans.

RESIDENT EVIL SPECIAL

Fast 17 Jahre hat es gedauert, nun dürfen die Deutschen es wieder zocken: Capcoms legendäre Horror-Saga wurde endlich vom Index genommen. Grund genug, um die beiden Klassiker Revue passieren zu lassen.

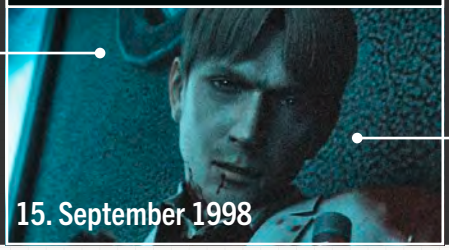
TIMELINE DER EREIGNISSE



24. August 1998

Ein Monat ist seit dem Herrenhaus-Zwischenfall vergangen. Während Chris Redfield nach Europa aufbricht, um dort die Umbrella-Zentrale ausfindig zu machen, verweilt Jill Valentine in Raccoon City, um weitere Nachforschungen anzustellen.

Der ehemalige Umbrella-Wissenschaftler William Birkin wird von Agenten des Pharmakonzerns erschossen, als dieser sich weigert, sein G-Virus herauszugeben. Kurz vor seinem Ableben verabreicht er sich das Virus selbst, verwandelt sich in eine Mutation und tötet in der Kanalisation das Spezial-Team, wodurch das G-Virus unbemerkt in die Stadt gelangt.



15. September 1998

20. bis 26. September 1998

Im Verlauf von einer Woche häufen sich vermehrt Zwischenfälle mit scheinbar wahnsinnigen Stadtbewohnern, die ohne Grund über andere Zivilisten herfallen. Im Raccoon City Hospital werden immer mehr Leute mit den Symptomen unter Quarantäne gestellt. Umbrella bereitet eine Eingreif-Truppe namens U.B.C.S. vor, die in die Stadt geschickt wird.

Anders als noch der Vorgänger geht *Resident Evil 2* von Anfang an nicht zimperlich mit euch um und hetzt euch sofort Scharen von Zombies auf den kostbaren Hals.

Mit der Standardpistole ist da nicht viel zu machen: Die Licker sind sehr stark und agil, können allerdings ausgetrickst werden, wenn ihr euch leise verhaltet.

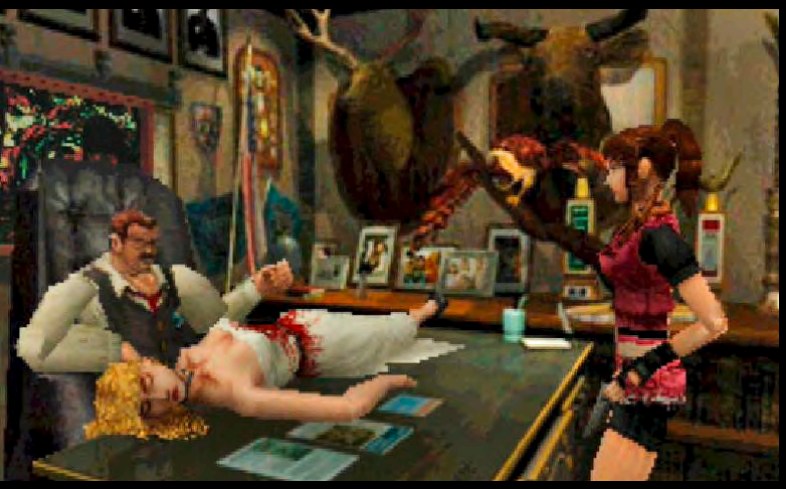
A bizarre incident occured in the outskirts of an American suburb called Raccoon City" – oder zu Deutsch: Ein bizarrer Zwischenfall ereignete sich in den Außenbezirken einer amerikanischen Kleinstadt namens Raccoon City. Welches Ereignis hier gemeint ist, wissen wohl vor allem die jüngeren Zocker nicht mehr, doch bei älteren Kalibern dürfte es sofort Klick im Kopf machen. Gemeint ist natürlich der Herrenhaus-Vorfall von *Resident Evil*, welcher 1996 auf der Playstation bei vielen Spielern für schlaflose Nächte sorgte. Der endgültige Wegbereiter des Survival-Horrors (zuvor gab es schon erste Versuchte mit *Alone in the Dark* oder *Sweet Home*) punktete mit einer dichten, morbiden Atmosphäre, die seinerzeit ihresgleichen suchte. Für den japanischen Entwickler Capcom wurde der Titel schnell zum echten Kassenschlager. Fortsetzungen, diesmal weltweit von Beginn an herbeigesehnt, waren also nur eine Frage der Zeit. Doch schon kurz nach der Veröffentlichung von *Resident Evil 2* (1998) und *Resident Evil 3: Nemesis* (1999) wurden beide Spiele aufgrund extremer Gewaltdarstellung vom Markt genommen. In Vergessenheit gerieten die Titel dadurch jedoch nicht und wurden immer wieder von den Fans herbeigesehnt. Ein Verlangen, das erst im April dieses Jahres gestillt wurde, als Capcom sich dazu entschloss, beide Spiele noch einmal von der USK prüfen zu lassen, um sie nach einer bestandenen 16er-Freigabe neu zu veröffentlichen. Dies schließt die N64- und Gamecube-Umsetzungen der beiden Titel mit ein, die wir infolge dieses Retro-Features aus dem verbotenen Schrank des Archivs kramen durften. Auch *Resident Evil: Code Veronica* ist seit April wieder verbotsfrei, fürs Erste wollen wir uns hier aber auf den zweiten und dritten Teil konzentrieren.

Was zuvor geschah

Mit der Zerstörung des Arklay-Anwesens und dem dort versteckten Geheimlabor durch die Spezialeinheit S.T.A.R.S. war es um den Chemie-Konzern Umbrella, der heimlich bio-organische Waffen heranzüchtete, noch lange nicht geschehen. Den wenigen Überlebenden der S.T.A.R.S.-Truppe wollte man daheim in Raccoon City keinen Glauben schenken, weshalb Chris Redfield, Jill Valentine und Co. gezwungen waren, auf eigene Faust zu operieren. Ein Fehler, den die Kleinstadt knappe zwei Monate später bitter bereuen sollte, als das Virus in Raccoon City selbst ausbrach und seine Bewohner in bluttriefende Zombies verwandelte. Noch ohne jegliche Ahnung von den Ereignissen, die ihnen bevorstanden, betraten Claire Redfield, die jüngere Schwester von Chris aus dem ersten *Resident Evil*, sowie Polizei-Anwärter Leon S. Kennedy die Stadt. Präsentiert wurde der Einzug der beiden in einer damals revolutionär gut aussehenden CGI-Sequenz, die das laienhafte B-Movie-Intro des Vorgängers schnell hinter sich ließ. Einen sanften Spieleinstieg bot *Resident Evil 2* ebenfalls nicht: Anders als im ersten Teil, dessen anfängliche Spielminuten noch vergleichsweise ruhig abliefen, fand

27. bis 30. September 1998

Die Gewaltausschreitungen durch infizierte Bewohner nehmen überhand und stürzen Raccoon City ins Chaos. Die US-Army riegelt die Stadt ab und das Raccoon City Police Department wird im Laufe der nächsten Tage von Zombies überrannt. Nur wenige Individuen bleiben von dem Massaker verschont und verschanzen sich im Revier, um dort auszuharren.



Claire und Leon sind nicht die einzigen Überlebenden: Mysteriöse Charaktere wie Polizeichef Brian Irons treiben die unheimliche Story des Spiels voran.

Im Angesicht heutiger Spiele mit gewalttätigen Inhalten erscheinen *Resident Evil 2* und *3* eher harmlos. Damals war der gebotene Splatter hingegen sehr harter Tobak.

sich Claire oder Leon (eine der beiden Figuren musstet ihr euch zu Beginn aussuchen) direkt in der Zombie-Apokalypse wieder, in der die Untoten von allen Seiten auf sie zuschlurften. Vorbei an brennenden Autowracks, zerstörten Wohnblocks und verwüsteten Hinterhöfen, erreichte man dann endlich die vermeintlich sichere Polizeistation, die als sicherer Zufluchtsort gedacht war. Vermeintlich, denn auch hier hatten die infizierten Besucher schon ihre Spuren hinterlassen.

Vermischte Szenarien

Eine Spur, der man nun nachgehen musste, um dem Geheimnis dieses Zombie-Ausbruchs auf die Schliche zu kommen. Das stellte sich als kniffliger heraus, als erwartet. Nicht nur mussten Horden von Virus-Monstern bekämpft werden, auch galt es, skurrile Rätsel zu lösen und geheime Schlüssel zu finden, da viele Bereiche des Polizeireviers verschlossen waren. Das grundlegende Spielprinzip aus dem ersten Teil wurde also beibehalten und lediglich an vielen Stellen erweitert und ausgebaut. Abgesehen von Waffen-Upgrades, besserem Leveldesign und aufgebohrter Grafik samt Animationen stachen vor allem die beiden unterschiedlichen Szenarien ins Auge, die sich an einigen Stellen im Spiel überkreuzten. Um die gesamte Story zu erleben, musste das Spiel mit dem anderen Charakter im B-Szenario noch einmal durchgezockt werden. Nicht nur der Ablauf unterschied sich hier vom ersten A-Szenario, es tauchten auch ein neuer, immer wiederkehrender Gegner sowie zuvor nicht gesehene Story-Sequenzen auf. Wer dann immer noch nicht genug hatte, durfte die Szenarien nochmals in umgekehrter Reihenfolge angehen und danach in zwei Minispielen sein ganzes Können unter Beweis stellen. Nicht nur beim aufgestockten Spielinhalt merkte man, dass Capcom ordentlich Ressourcen in *Resident Evil 2* steckte: Audiovisuell war das Horror-Abenteuer damals ganz vorne mit dabei und strapazierte die Nerven seiner Käufer mit einer fast schon unerträglichen Spannung, die in unerwarteten Momenten dank zerberstender Fensterscheiben für durchs Zimmer fliegende Controller sorgte. Die Gewaltdarstellung ging dabei nicht weniger zimperlich vor. Wenn angeschossene Zombies unbeeindruckt weiterhumpelten und ihre Gedärme über den Boden verteilten, wurden zarte Gemüter auf eine harte Probe gestellt und höchstwahrscheinlich mit dem einen oder anderen Albtraum beschenkt. Als Survival-Horror-Titel, bis heute einer der besten seiner Art, leistete *Resident Evil 2* jedoch ganze Arbeit und setzte die Messlatte für das gesamte Genre um einige Stufen nach oben.

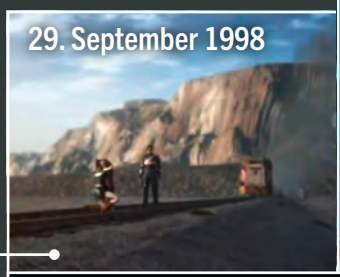
Neuer Feind, neue Elemente

Nicht nur die Konkurrenz musste also fortan einen neuen Standard erfüllen, auch die *Resident Evil*-Reihe selbst sah sich nun in der Pflicht, mit dem dritten Teil ein noch besseres Spiel abzuliefern. Schon im Vorfeld gab es Gerüchte um Schauplatz und Handlung des eventuell sogar finalen Kapitels, welches die Saga abschließen sollte. Würden Chris Redfield und seine Truppe endlich die Umbrella-Hauptzentrale selbst in Angriff nehmen? Mit dem Erscheinen von *Resident Evil 3: Nemesis* sollte es dann jedoch ganz anders kommen.

28. September 1998

Jill Valentine macht sich auf, aus der Stadt zu verschwinden, wird jedoch vom Nemesis-Tyrant verfolgt und schlussendlich infiziert. Ihr einziger Verbündeter, der U.B.C.S.-Soldat Carlos Oliviera, bringt sie in einer Kapelle im Uhrenturm der Stadt in Sicherheit, wo Jill in den nächsten Tagen mit der Infektion zu kämpfen hat. Der verwundete Nemesis tritt den Rückzug an und ist, so vermuten Jill und Carlos, geschlagen.

29. September 1998



Claire Redfield und Leon S. Kennedy treffen in der ausgestorbenen Stadt ein und schlagen sich zum überrannten Polizeirevier durch. Von dort aus kommen sie gemeinsam der Umbrella-Verschwörung auf die Schliche und können das geheime Labor unter der Stadt zerstören. Im Morgengrauen des nächsten Tages entkommen sie, zusammen mit der Tochter von William Birkin, Sherry.

Erneut war Raccoon City Schauplatz des Geschehens, diesmal jedoch aus der Sicht von Veteranin Jill Valentine, die inmitten der Apokalypse einen Weg aus der abgeriegelten Stadt suchte. Erschwert wurde ihre Flucht durch ein direktes Eingreifen von Umbrella selbst, das einen speziell auf S.T.A.R.S.-Mitglieder abgestimmtes Tyrant-Monstrum in die Stadt schickte. Diese als Nemesis bekannte Kreatur erwies sich gleichzeitig als eine der größten Innovationen von *Resident Evil 3*.

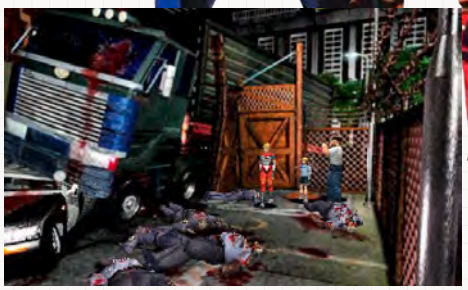
Nicht nur bekamen es Spieler hier mit einem robusten wie auch flinken Gegner zu tun, Nemesis verfolgte sie sogar durch mehrere Räume und setzte einen Raketenwerfer als Schusswaffe ein. Wer den Kampf wagte und gewann, wurde mit Bauteilen für neue Waffen belohnt, die sich als effektiver herausstellen als die normalen Standardwummen. Sogar deren Munition durftet ihr euch mithilfe von verschiedenen Schießpulver-Variationen selber zusammenmixen. Weiterhin ging *Resident Evil 3* so weit, dass es Gegenstände oder Ereignisse immer anders platzierte beziehungsweise geschehen ließ, abhängig davon, welches Areal ihr zuvor als Erstes betreten habt und welche Gegenstände ihr bei euch trugt. Das sorgte nicht nur für regen Informationsaustausch mit anderen Spielern, sondern gleichzeitig auch für Motivation, alle acht verschiedenen Epilog-Szenen freizuspielen. Beim intensiven wie anspruchsvollen Bonusspiel „The Mercenaries“ zeigte sich in der deutschen Version allerdings, dass der Jugendschutz niemals zu sehr ins Spielgeschehen eingreifen sollte. Im Original gab es für jeden besiegten Gegner wertvolle Sekunden auf den Timer, der gnadenlos nach unten zählte. War dieser abgelaufen, bevor der Spieler das Ziel erreichte, schickte der Game-Over-Screen einen zurück ins Hauptmenü. Der Knackpunkt der deutschen Version: Für Zombies als menschenähnliche Gegner gab es keine Punkte, was es für hiesige Zocker unmöglich machte, einen wirklich guten

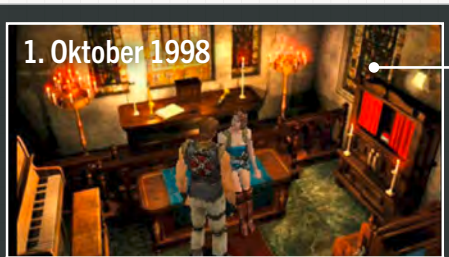
Unvergessener Schreckmoment: Das mutierte Krokodil in den Abwässern der Stadt könnt ihr nur mit einem Trick besiegen oder zur Flucht zwingen.

DAS UNVERÖFFENTLICHTE PROJEKT: RESIDENT EVIL 1.5

Der unerwartete Erfolg von *Resident Evil* ließ Capcom keine andere Wahl, als schnell ein Sequel auf die Beine zu stellen. Dieses hätte jedoch auch ganz anders aussehen können.

Wie genau, zeigten diverse Videospielmagazine mit offiziellen Screenshots, die im Juli 1996 veröffentlicht wurden, kaum drei Monate nach der Veröffentlichung von *Resident Evil 1*. Bereits hier konnte man Parallelen zur letztendlich finalen Version von *Resident Evil 2* erkennen. Schauplatz des Geschehens sollte ebenfalls das von einer Zombie-Epidemie heimgesuchte Raccoon City sein, vornehmlich das Polizeirevier, welches mit einem weitaus moderneren Look versehen wurde. Auch die Charaktere selbst entsprachen in vielen Zügen schon dem finalen Design, besetzten jedoch noch andere Rollen oder hatten eine andere Hintergrundgeschichte. Leon S. Kennedy etwa war von Anfang an als Rookie in der Zentrale stationiert, Ada Wong war eine Wissenschaftlerin und den Part von Claire Redfield sollte ursprünglich die blonde Motorradfahrerin Elza Walker übernehmen. Kurz vor der Fertigstellung des Spiels war Capcom mit dem Titel in dieser Form jedoch nicht zufrieden und entschied sich dafür, *Resident Evil 2* von Grund auf neu zu entwickeln. Statt März 1997 kam die Fortsetzung des Horror-Hits also erst im Januar 1998 auf den Markt. Das hinderte Fans nicht daran, viele Jahre später im Internet veröffentlichte Beta-Versionen von *Resident Evil 1.5* weitestgehend fertigzuentwickeln. Zwar sind Bugs und andere Fehler in dem Build immer noch enthalten, aber man erhält ein ungefähres Bild davon, wie das uns heute allen bekannte *Resident Evil 2* hätte ursprünglich einmal aussehen können.





Carlos und Jill befinden sich immer noch in der Stadt. Im örtlichen Krankenhaus gelingt es Carlos, rechtzeitig ein Gegenmittel herzustellen. Auf seinem Rückweg wird klar, dass Nemesis immer noch nicht besiegt ist und weiter Jagd auf das ehemalige S.T.A.R.S.-Mitglied macht. Gemeinsam dringen sie in eine verlassene Umbrella-Anlage am Stadtrand ein.

In einem finalen Gefecht kann Jill Nemesis endgültig vernichten. Die US-Regierung entschließt sich dazu, Raccoon City mithilfe eines Sprengkopfes zu zerstören. Kurz vor der Explosion trifft S.T.A.R.S.-Mitglied Barry Burton mit einem Hubschrauber ein und bringt die zwei Überlebenden außer Reichweite. Die Todesrate wird auf über 100.000 geschätzt.

1. Oktober 1998, Morgengrauen

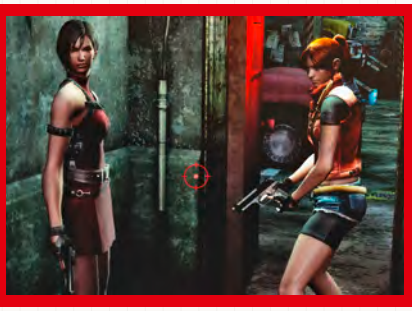
Im nun abgesperrten Krater, wo einst Raccoon City stand, forscht Umbrella heimlich nach eventuell überlebenden Mutationen, um diese in seine Forschung aufzunehmen. Ob und was dort jemals gefunden wurde, ist nicht bekannt.

AUSFLÜGE NACH RACCOON CITY

Teil zwei und drei boten im Laufe der Jahre nicht die einzige Möglichkeit, der amerikanischen Kleinstadt einen Besuch abzustatten.

RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES / THE DARKSIDE CHRONICLES

Dank seiner innovativen Steuerungsmethode per Wiimote bot sich die Wii von Anfang an als Konsole für Light-Gun-Shooter an. Capcom erkannte dieses Potenzial und brachte gleich zwei Spiele auf den Markt, in denen ihr eure Fernbedienung als Schusswaffe verwenden konntet. Sowohl der Erstling *The Umbrella Chronicles* als auch der Nachfolger *The Darkside Chronicles* waren inhaltliche Neuauflagen der klassisch ausgerichteten *Resident Evil*-Titel. Dies führte euch natürlich auch zurück nach Raccoon City. Rätsel und andere für die Serie typische Elemente wurden jedoch über Bord geworfen, um ein möglichst intensives Action-Erlebnis aus der Ego-Perspektive zu ermöglichen. Ein weiterer Unterschied zum jeweiligen Original: Die Protagonisten waren fast ausschließlich im Team unterwegs, damit ihr jederzeit zu zweit zocken konntet.



RESIDENT EVIL OUTBREAK

Schon beim ersten *Resident Evil* fragten sich die Spieler: „Warum muss ich eigentlich immer alleine herumlaufen? Vereint im Team wäre alles doch viel sicherer!" Diesen Gedanken übertrug Capcom in *Resident Evil Outbreak*, das erstmals die Möglichkeit bot, übers Internet vereint mit anderen Spielern ums Überleben zu kämpfen. Das galt zumindest für Japaner und US-Bürger, denn Europäer durften das PS2-Abenteuer aufgrund massiver Komplikationen beim Online-Server und dem lange nicht erhältlichen PS2-Modem nur alleine durchforsten. Erst das Sequel *Oubreak File #2* ermöglichte gemeinsames Spielen. Viel genützt hat es aber nicht: Beide Spiele krankten an einer zu umständlichen Inventarverwaltung, ewigen Ladezeiten und mangelnden Kommunikationsmöglichkeiten mit anderen Teilnehmern.

RESIDENT EVIL 2 REBORN

Was macht man, wenn der Hersteller partout nicht auf die Wünsche nach einem Remake eingehen will? Man bastelt sich selbst eins! Das italienische Fan-Studio InvaderGames hat genau dieses Projekt in Angriff genommen und arbeitet derzeit an einer Neuauflage des zweiten Teils, die noch in diesem Jahr erscheinen soll. Zunächst ist nur das A-Szenario mit Leon vorgesehen, doch weitere Inhalte für die Zukunft sind zumindest angedacht (wenn Capcom nicht vorher den Stecker zieht). Das Remake lässt euch bei der Kamera übrigens freie Wahl – Entweder zockt ihr mit den klassischen, festgelegten Kamerawinkeln oder ihr entscheidet euch für die Schulteransicht, die seit *Resident Evil 4* verwendet wird.

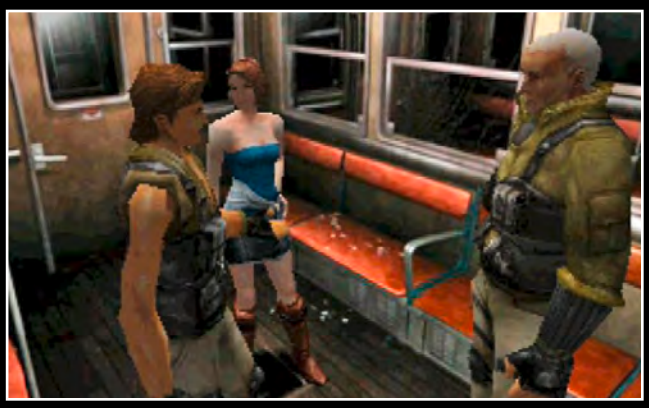
RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY

Leon, Jill und Co. waren nicht die einzigen Personen, die in der verwüsteten Stadt um ihr Überleben kämpften. Sowohl Umbrella als auch die US-Army schickten Spezialeinheiten nach Raccoon City, um Überlebende zu sichern beziehungsweise diese zum Schweigen zu bringen. Der Third-Person-Shooter gab euch die Möglichkeit, für eine der beiden Seiten ins Gefecht zu ziehen. Innerhalb der Kampagne gab es sogar die Möglichkeit, Claire und Leon zu exekutieren oder diese sicher ziehen zu lassen. Die Spielmechaniken von *Operation Raccoon City* waren leider eher zweitklassig, da Capcom das Spiel nicht selbst entwickelte, sondern ein westliches Team damit beauftragt hatte.

Mr. X, Golem oder T-00: Der gefährliche Zwischenboss, welcher euch im B-Szenario von *Resident Evil 2* verfolgt, ist unter mehreren Namen bekannt.

Resident Evil 3 sorgt für noch mehr Kawumms: Herumstehende Benzinfässer könnt ihr gegen Horden zu eurem Vorteil nutzen.

Abseits der gebotenen Action und der ungeheuer dichten Spannung müsst ihr stets ein Auge für die Umgebung haben, um keine wichtigen Items zu übersehen.

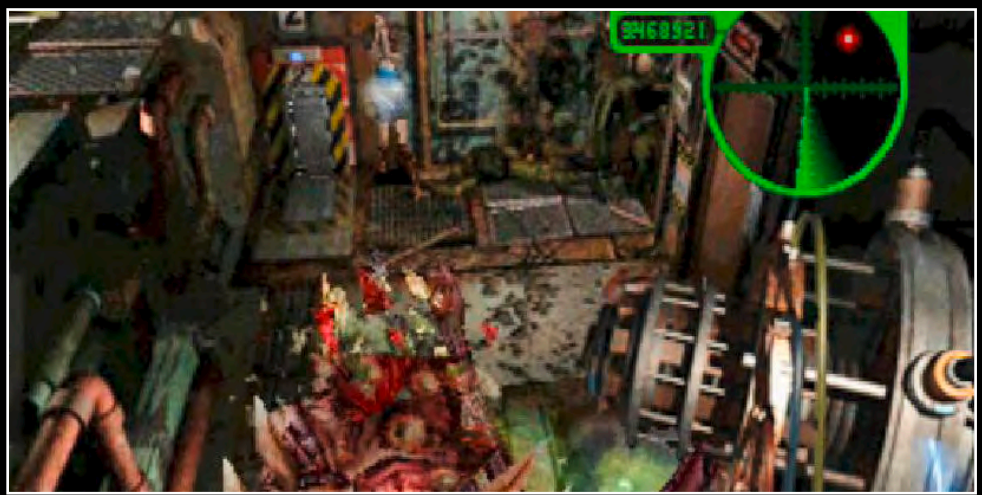


Die Gestik und die Animationen der Figuren sind nach knapp 1 1/2 Jahrzehnten natürlich nicht mehr taufrisch und dementsprechend gealtert.

Entscheidungen wie diese beeinflussen in *Resident Evil 3* den Spielverlauf: Wer den Kampf nicht scheut, darf als Belohnung mit neuen Waffen rechnen.

Sorgt immer noch für hitzige Diskussionen: Das leicht sperrige Inventar-System.

High Score zu erzielen. Fehlender Splatter mit grauem Blut und sich blinkend auflösenden Gegnern trübten den Eindruck auch im Hauptspiel weiter. Zudem begann mit *Resident Evil 3* ein Trend, der bei der Serie in den kommenden Jahren noch weiter zunehmen sollte: Der Fokus weg vom unheimlichen Survival-Horror hin zur geradlinigen wie explosiven Action. Die Dimension eines *Resident Evil 5* oder *Resident Evil 6* erreichte der dritte Teil glücklicherweise noch nicht, doch der über die Jahre hinweg vollzogene Wandel hat bei vielen Fans für Unmut über die inhaltliche wie spielerische Ausrichtung der Serie gesorgt. Die Gerüchte, dass Capcom mit dem auf der E3 noch zu enthüllenden *Resident Evil 7* zurück zu den Horror-Anfängen der Reihe möchte, sind da bislang nur ein schwacher Trost. Wer jetzt die Gelegenheit am Schopf packt und die vom Index genommenen Klassiker nochmal zockt, wird den Wunsch der langjährigen Fans mit hoher Wahrscheinlichkeit nachvollziehen können. **Marco Cabibbo**



Sowohl die Rakete auf dem Radar als auch Nemesis in seiner finalen Form kommen immer näher auf euch zu. Mit herkömmlichen Waffen ist dem Mutanten nicht beizukommen. Nutzt die Rail Cannon, um der verhassten Kreatur den Rest zu geben.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Ein Stück Videospielgeschichte darf endlich wieder in Deutschland einreisen."

Lange Jahre waren die frühen *Resident Evil*-Teile aufgrund ihrer Indizierung ein Tabu in meinem Beruf. Jedes Mal, wenn ich sie als Referenz zu einem Thema heranziehen wollte, machte mir die Rechtslage einen Strich durch die Rechnung. Nun endlich darf ich mich vor allem über den zweiten Teil, den ich wie meine Westentasche kenne, so richtig positiv auslassen: Zusammen mit *Silent Hill 2* gehört *Resident Evil 2* zu den besten Survival-Horror-Titeln, die je herausgebracht wurden. Auch der dritte Teil ist wesentlich besser gealtert, als ich in Erinnerung hatte. Natürlich, das Inventar-Managment und die Steuerung mit den festen Kamerawinkeln werden auch heute nicht jedem Spieler zusagen. Am superben Gesamteindruck rütteln diese Kritikpunkte allerdings nur wenig.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor 5, 10 und 15 Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 06/1999

Mager – viel mehr lässt sich über den Inhalt der N-ZONE 06/1999 nicht sagen. Unter den sieben getesteten Spielen taten sich gerade einmal *Star Wars Episode I: Racer* und *Shadowgate 64: Trials of the Four Towers* mit 87 respektive 82 Prozentpunkten hervor. Auch der Vorschau-Teil quoll mit sechs Titeln nicht gerade über, dafür befanden sich mit *Command & Conquer* (auf welches wir übrigens letzte Ausgabe in einem Retro-Rückblick ein Auge warfen), *Donkey Kong 64* und *Rainbow Six* richtige Highlights darunter. Ebenfalls in der Vorschau: *Grand Theft Auto* – jawohl, wir sprechen vom allerersten Teil. Dumm nur, dass er letztendlich gar nicht für das N64 erschien. Die recht positive Vorschau zu *Superman 64* dürfte für ein Schmunzeln sorgen, hat sich das Spiel seinen Ruf als vielleicht schlechtester N64-Titel doch hart erarbeitet. Im News-Teil warf die Redaktion einen kurzen Blick auf das kurz davor angekündigte *Eternal Darkness*. Als N64-Abenteuer angekündigt, erschien es schließlich Jahre später grafisch ordentlich aufgemöbelt für den Gamecube.

AUSGABE 06/2004

So, wie wir in der aktuellen Ausgabe unser 17-jähriges Bestehen feiern, warf die Redaktion 2004 einen Blick zurück auf sieben Jahre N-ZONE. Eine Reportage nebst einer Liste mit den am höchsten bewerteten Spielen, ein großes Gewinnspiel mit massig Gamecube-Spielen als Preisen und ein Interview mit N-ZONE-Vater Hans Ippisch bildeten den Rahmen der Jubiläumsfeierlichkeiten. Übrigens auch schon damals eine regelmäßige Rubrik im Heft: „Das stand vor fünf Jahren in der N-ZONE".

Nicht ganz so feierlich, was vor allem dem üblichen Sommerloch geschuldet war, fiel das Angebot an Spielen im Testbereich aus. Das einzige echte Highlight stellte *Pokémon Colosseum* dar: Der *Pokémon Stadium*-Nachfolger für den Gamecube konnte im fünfseitigen Test eine satte Wertung von 90 Prozentpunkten im Single- und 88 im Multiplayer absahnen. Für das zweite Highlight musste hingegen ein Import-Titel herhalten: *The Legend of Zelda: The Four Swords +* (später unter dem Namen *Four Swords Adventures* in Europa erschienen) erhielt für seinen Mehrspieler-Part ebenfalls eine Wertung von 88 Prozent, während der Einzelspieler-Modus mit 79 Prozent eher bescheiden daherkam. Ansonsten knackten nur noch *Mission Impossible: Operation Surma* und *Max Payne Advance* die 80er-Wertungsmarke – beides Spiele, die heute so gut wie in Vergessenheit geraten sind. Im Vorschau-Bereich warf die Redaktion unter anderem auf zwei Seiten einen Blick auf *Pikmin 2* und zeigte sich von der Fortsetzung des Strategie-Spektakels sehr angetan – zu Recht, wie sich später zeigen sollte.

POKÉMON COLOSSEUM (GAMECUBE)

PIKMIN 2 (GAMECUBE)

THE LEGEND OF ZELDA: THE FOUR SWORDS + (GAMECUBE)

AUSGABE 06/2009

LITTLE KING'S STORY (Wii)

RED STEEL 2 (Wii)

MARIO & LUIGI RPG 3 (DS)

Für den damaligen N-ZONE Volontär Sebastian Heise ging es während der Produktion der Ausgabe 06/2009 zu Ubisoft nach Paris. Dort konnte er exklusiv *Red Steel 2* anspielen und war nicht nur von dem Ego-Shooter, sondern auch vom exzentrischen Creative Director Jason Vanderberghe sehr angetan. Ebenfalls in der Vorschau: Die beiden Wii-Titel *Spyborgs* und *The Conduit* – beides Spiele, von denen sich die Redaktion im Vorfeld viel erwartete, die schlussendlich die Erwartungen aber nicht ganz erfüllen konnten. Im Testbereich überraschte ein Titel, den eigentlich fast niemand wirklich auf dem Radar gehabt hatte: *Little King's Story* gefiel durch die zuckersüße Atmosphäre und das gelungene Strategie-Gameplay und erhielt stolze 86 Prozentpunkte. Generell konnte sich der Testteil wirklich sehen lassen. Namentlich erhielten folgende Titel entweder im Single- oder Multiplayer-Modus Wertungen jenseits der 80 Prozent: *Geheimakte 2: Puritas Cordis, Rock Band 2, Guitar Hero: Metallica, Excitebots: Track Racing (Import), Marbles! Balance Challenge, Pokémon Platin Edition, Disgea DS, Yu-Gi-Oh! 5D's Stardust Accelerator, Big Bang Mini, Rhapsody: A Musical Adventure* und der Import-Test zu *Mario und Luigi RPG 3* (bei uns unter dem Titel *Abenteuer Bowser* erschienen). Da sage noch einer, auf Wii und DS gab es nur billig produzierte Schrottspiele zu kaufen! Für die Virtual Console gab es in diesem Monat zudem mit *The Legend of Zelda: Majora's Mask* ein echtes Highlight für Retro-Freunde zu erwerben. Das Action-Adventure konnte volle fünf von fünf Wertungspunkten abstauben. Wo wir beim Thema sind: Wann kommt endlich die Ankündigung von *Majora's Mask 3D* an, Nintendo?!

17 JAHRE N-ZONE

Wenn ein Fachmagazin seinen 17. Geburtstag feiert, ist eine dicke Fete mit tollen Gästen fällig – wir haben dafür einige der kuriosesten Nintendo-Fakten seit unserer Erstausgabe eingeladen!

Das ist schon eine tolle Sache: Nur noch ein Jahr, dann darf die N-ZONE Auto fahren, wählen gehen und auch mal einen Eierlikör trinken! Wir feiern unseren Geburtstag und sind mächtig stolz! 17 Jahre sind für ein Videospiel-Fachmagazin nämlich mehr als nur eine reife Leistung – mit einem solchen Alter gehört unser Blatt in Deutschland zum Zeitschriftenstand wie die Schrauben in den Heftregalen, die Dudelmusik aus den Supermarkt-Lautsprechern und das freundliche Kassenpersonal, das euer Magazin über die Ladentheke zieht. Im Juni 1997, dem Gründungsjahr der N-ZONE, geschah das meist noch an der Registrierkasse. Heutzutage gibt's dafür Funkscanner.

Fakten statt Kerzen!

Doch nicht nur bei der Kassier-Technik hat sich in den letzten 17 Jahren viel getan, auch bei Nintendo ist in dieser Zeit eine Menge passiert – und natürlich waren wir als N-ZONE immer direkt mit dabei und haben manchmal gestaunt, uns bisweilen gewundert, waren oft begeistert und ab und zu auch ziemlich kritisch. Zur Feier unseres Ehrentages möchten wir euch daher einige der spannendsten, witzigsten, drolligsten und interessantesten Nintendo-Legenden seit unserer Magazingründung präsentieren und euch zum Schmunzeln einladen – sei es aus Stolz oder Spaß. Unsere 17 Fakten aus dem Hause Big N zum N-ZONE-Jubiläum: Viel Vergnügen! **Benjamin Kegel**

Frisch aus unserem Archiv: die ersten vier N-ZONE-Ausgaben überhaupt! Auf dem Cover der Erstausgabe macht sich derselbe Kart-Klempner breit …

… der auch 17 Jahre später das Cover der N-ZONE 05/2014 ziert! Nintendo sieht es wohl genau wie wir: Bleib deinen Wurzeln treu und werde dabei immer besser!

1998

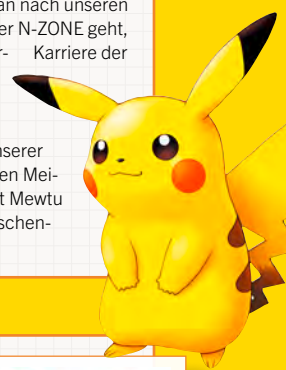
Über zu wenig Spiele zum Testen konnte sich das N-ZONE-Team zum ersten Heftgeburtstag nicht beschweren. Das Highlight erschien im Dezember 1998!

Völlig egal, ob man Nintendo-Fans nach dem besten *Zelda*, dem besten Adventure oder sogar dem besten Spiel aller Zeiten fragt, die Antwort ist in vielen Fällen dieselbe: *The Legend of Zelda – Ocarina of Time*. Es gibt viele gute Gründe, Nintendos Videospiel-Mastermind und *Zelda*-Produzenten Shigeru Miyamoto im Gedächtnis zu behalten, doch mit *The Ocarina of Time* schuf der japanische Polygon-Virtuose ein absolutes Meisterwerk. Allein schon an der zigfachen Wiederveröffentlichung von Links erstem N64-Abenteuer unter anderem auf dem Gamecube, der Virtual Console der Wii U und dem 3DS kann man erkennen, was für ein zeitlos geniales Spiel *The Ocarina auf Time* ist. Bei uns erschien der Titel **am 11. Dezember 1998** und wurde als perfektestes Weihnachtsgeschenk des Jahrzehnts förmlich aus den Händlerregalen gerissen! Mehr noch: Das N64-Adventure ist bis heute ein zentraler Knotenpunkt der gesamten *Zelda*-Hintergrundgeschichte, an dem sich viele Nachfolger orientieren.

1999

Als Nintendo in Deutschland **am 5. Oktober 1999** ganz sanft und zaghaft ein Game-Boy-Rollenspiel namens *Pokémon* in den Handel brachte, hätte man wohl selbst in Japan nicht von dem unvergleichlichen Siegeszug der putzigen Sammel-Taschenmonster zu träumen gewagt! Nun, fast 15 Jahre später, sind die Pokémon eine der wichtigsten Marken Nintendos. Dank Videospielen ohne Ende, noch mehr Merchandising, 17 Kinofilmen und einer über 800 (!) Episoden starken TV-Serie kennen heutzutage mehr Kinder Pikachu als den Nikolaus! Durften Monstersammler in den ersten *Pokémon*-Titeln noch maximal 151 unterschiedliche Taschenmonster einfangen, sollte man dieser Tage unter einer 100-Mbit-Standleitung ins Internet tunlichst nicht nach einem vollständigen Pokémon-Kompendium googeln. Satte 719 der kleinen und großen Biester tummeln sich mittlerweile auf den verschiedenen Nintendo-Konsolen – und wenn man nach unseren News in dieser N-ZONE geht, ist die Gamer-Karriere der Pokémon noch lange nicht vorbei! Übrigens: Unserer professionellen Meinung nach ist Mewtu das beste Taschenmonster. So.

Pikachu hat die letzten 15 Jahre offenbar zum Abspecken genutzt.



2000

2009 wurde der Game Boy zusammen mit „dem Ball" in die US-Toy-Hall-of-Fame aufgenommen.

Passend zum neuen Millennium hatte auch Nintendo **Mitte 2000** eine herrlich runde Zahl zu verkünden: Elf Jahre nach seinem Verkaufsstart in Japan am 21. April 1989 war der weltweit 100-millionste Game Boy verkauft worden! Für die damalige Hardware- und Spielzeugepoche eine nahezu unverschämte Erfolgsgeschichte. Seine kommerzielle Zugkraft hatte der kleine Plastikklotz seinem vergleichsweise niedrigen Preis, der einfachen Bedienung und natürlich einem fantastischen Spieleangebot zu verdanken. Vor allem die Kombination mit einer Multiplayer-fähigen Fassung des Puzzleklassikers *Tetris* erwies sich an den Ladentheken als echter Geniestreich. Auch die Robustheit des Game Boys ist legendär: Nahezu unverwüstlich, funktioniert ein Großteil der Original-Handhelds selbst heute noch tadellos. So konnte sogar eine umfangreiche Orangensaftdusche dem Game Boy des Autors dieser Zeilen nicht den Garaus machen – einfach das perfekte Spielzeug seiner Zeit. Mit dieser N-ZONE feiert der Game Boy übrigens seinen 25. Geburtstag: Wir ehren ihn mit einem großen Special ab Seite 66!

2001

Sie war eine der verbissensten Rivalitäten der gesamten Videospielgeschichte, ging vor allem bei der Reklame schwer unter die Gürtellinie (Stichwort: „Genesis does what Nintendon't!") und sorgte für regelrechte Klassenkämpfe auf den Schulhöfen der frühen 90er-Jahre: Das Duell zwischen den damaligen Spielkonsolen-Herstellern Nintendo und Sega! Nachdem sich dieses spannende Gefecht über eine Dekade lang hingezogen hatte, konnte es letztendlich nur einen Sieger geben: Von dem kommerziellen Misserfolg der Dreamcast schwer angeschlagen, blieb Sega im Jahr 2001 nichts anderes übrig, als die eigene Firmenstruktur umzukrempeln. Die Zeit von Sega als Hardwarehersteller war vorbei – stattdessen wollte man sich in Zukunft allein auf die Produktion von Videospielen konzentrieren. Und natürlich kam Sega in dieser Rolle nicht an Nintendo als Geschäftspartner vorbei! Zwar sollte es noch bis ins Jahr 2007 dauern, bevor Mario und Segas Maskottchen Sonic bei der Wii-Interpretation der Olympischen Spiele zum ersten Mal gemeinsam in einem Software-Titel auftauchten, bereits **am 7. Dezember 2001** erschien in Deutschland aber das erste Sega-Spiel für eine Nintendo-Konsole: *Chu Chu Rocket* für den Game Boy Advance!

Anfang der 90er-Jahre noch völlig undenkbar: Ein Sega-Schriftzug auf der Verpackung eines Nintendo-Spiels.

Passend zum olympischen Gedanken begruben Mario und Sonic 2007 ihre Rivalität und gingen gemeinsam an den Start.

2002

Es fehlte der Durchblick: Im Jahr 2002 waren 3D-Brillen noch keine runde Sache.

Bisschen kurz, aber unterhaltsam: *Luigi's Mansion* brachte 2002 die *Mario*-Serie zum ersten Mal auf den Gamecube.

Mit dem charmanten Gruselabenteuer *Luigi's Mansion 2* zeigte Nintendo letzten März eindrucksvoll, was für bemerkenswerte räumliche Grafikeffekte der 3DS leisten kann. Dabei hätte die Videospiel-Fachwelt mit ein wenig mehr Glück gar nicht so lange auf eine Geisterjagd in 3D zu warten brauchen: Bereits das erste *Luigi's Mansion*, das **am 3. Mai 2002** in Deutschland erschien, war nämlich in seiner Ursprungsform als stereoskopisches Spiel ausgelegt. Mehr noch – Nintendo hatte eine funktionsfähige 3D-Version des Original-*Luigi's Mansion* bereits für interne Testzwecke fertig programmiert, brachte den Gamecube-Titel dann aber doch als ganz normale 2D-Software auf den Markt. Der Grund dafür war ein ziemlich pragmatischer: Vor zwölf Jahren waren 3D-Fernseher noch schweineteuer, technisch unausgereift und damit im Massenmarkt praktisch nicht vorhanden. Und ohne einen 3D-Bildschirm sind 3D-Spiele halt nicht so der Bringer. Fragt mal den 2DS auf Seite 83!

2003

Alt, aber nicht leise: Selbst satte 33 Jahre nach seinem avantgardistischen Automaten-Auftritt macht Cranky Kong immer noch gerne ein Fass auf!

Früher war alles besser! Videospiele kosteten 50 Mark statt 50 Euro, Fernseher brauchten keinen neumodischen HD-Kram und am Telefon konnte man noch lustig Nummern mit einer Wählscheibe eingeben. Von wem könnten solche Nörgel-Sprüche wohl stammen? Korrekt, von Nintendos rüstigem Rentneraffen Cranky Kong! In *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* (von uns in N-ZONE 03/2014 mit einer Hit-Wertung von 89 % bedacht) durftet ihr den weißbärtigen Gorilla zum ersten Mal überhaupt in seiner illustren Karriere als spielbaren Charakter durch ein Abenteuer aus Bits und Bytes steuern, richtig? Falsch! Denn wie ihr im ersten *Donkey Kong Country* herausfinden konntet – **etwa in der GBA-Fassung von 2003** –, steckt hinter dem pensionierten Affen kein Geringerer als der fiese Frauenräuber aus dem Original-*Donkey Kong* von 1981! Zugegeben, damals durftet ihr den Gorilla zwar nicht selbst spielen, sondern ihm nur mit einem noch blutjungen Mario was aufs Fell geben – trotzdem ist Cranky Kong damit neben dem firmeneigenen Klempner die älteste noch aktive Legende auf Nintendos Personalliste.

„Früher hatten Videospiele nur vier Levels, uns hat das gereicht! Verwöhnte Jugend!“

2004

„If you're creative and funny, clap your hands“ – CLAP, CLAP! Oder unseretwegen PAN, PAN! Spaß macht's so oder so.

Nintendo war schon immer für extravagante Games zu haben – und machte dabei auch vor außergewöhnlichen Peripheriegeräten als nötige Dreingabe nicht halt. **Am 15. Oktober 2004** erschien eines der besten Beispiele für exotische Unterhaltung aus Fernost für den Gamecube. Die Rede ist natürlich von *Donkey Konga*! Hier dürft ihr zusammen mit Nintendos Schrank von einem Gorilla eure Talente als Dschungelmusikant unter Beweis stellen – und zwar als Bongo-Trommler. Natürlich musstet ihr damals zu Songs wie „Don't Stop Me Now“ (Queen), „All The Small Things“ (Blink-182), „99 Luftballons“ (Nena), „Back For Good“ (Take That) oder Mozarts Klaviersonate Nr. 11 nicht auf der Spielverpackung herumklopfen – denn *Donkey Konga* kam tatsächlich mit einem Bongo-Controller zu euch nach Hause. Die kleine Kunststofftrommel wurde einfach an den Gamecube angeschlossen und schon durftet ihr draufhauen! Die größte Partystimmung kam natürlich dann auf, wenn sich gleich vier Spieler mit jeweils einer Kabel-Bongo vor dem Bildschirm einfanden und gemeinsam eine Dschungelfete starteten. Übrigens: *Donkey Konga* wurde von einem Nintendo-eigenen Elektro-Trommelspielzeug aus dem Jahr 1972 namens Ele-conga inspiriert (siehe rechts).

2005

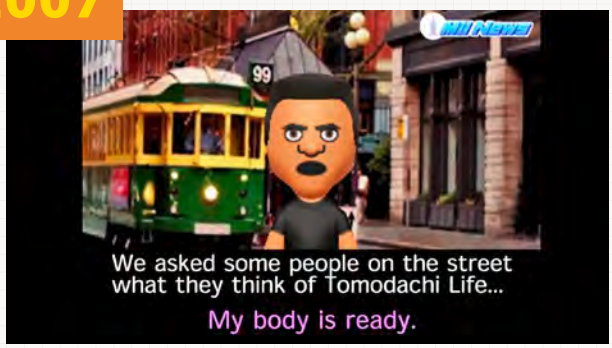
Habt ihr schon einmal den Namen Kazumi Totaka in einem Spielabspann gelesen? Ja? Kein Wunder, immerhin hat der 46-jährige Musiker seit 1992 Dutzenden Nintendo-Titeln zu ihrem guten Ton verholfen – und zu einem der großartigsten Easter Eggs in der Geschichte des Videospielgiganten! Die Rede ist vom sogenannten Totaka-Song. Dabei handelt es sich um eine kurze Melodie, die der Komponist seit zwei Dekaden mit erstaunlicher Beharrlichkeit in Nintendo-Spielen versteckt. Los ging's mit dem SNES-Kreativprogramm *Mario Paint* (1992). Wer hier im Titelbildschirm das „O“ in „Mario“ anklickt, bekommt die erste Version des Totaka-Songs überhaupt zu hören. In *Super Mario Land 2* dürft ihr derselben Melodie lauschen, wenn ihr einige Minuten lang den Game-Over-Screen betrachtet. **Im Jahr 2005** schlich sich der Totaka-Song erfolgreich in *Yoshi Touch & Go* ein: Begebt euch in den Marathon-Modus, weiter zu einer Stelle, wo starke Winde eure Wolken fortblasen, pausiert das Spiel und wartet ab. Warum das etwas ganz Besonders ist? Ganz einfach: Kazumi Totaka ist die Synchronstimme von Yoshi!

2006

Manch einer schraubt ihn sich vor die Scheinwerfer seines Golfs, Nintendo packt ihn Kirby ins Gesicht: den bösen Blick! Mit zwei dreieckigen Aussparungen und langgezogenen Augenbrauen wird aus dem Gute-Laune-Knödel ratzfatz ein grimming dreinblickender Sternenreiter.

Marktforschung ist für ein Videospielunternehmen extrem wichtig. Große Publisher testen beinahe alle Elemente ihrer zu veröffentlichen Produkte, bevor sie diese ins Regal stellen lassen. Enorme Bedeutung kommt dabei natürlich der Verpackung eines Spiels samt der darauf präsentierten Figuren zu, immerhin muss das Packshot-Motiv quasi im Alleingang Spontankäufer anlocken. Wie sehr sich hier die Märkte weltweit in kleinen Details unterscheiden, sieht man bei Nintendo nirgends so gut wie am Beispiel von Kirby. Während der kugelrunde Hüpfspiel-Star in seinem Mutterland Japan meist einen niedlichen, harmlosen Eindruck hinterlässt, kam die lächelnde Knutschkugel in den Vereinigten Staaten und Europa nicht so gut an. Daher verwandelt Nintendo Kirby auf den internationalen Spielverpackungen regelmäßig in einen schlecht gelaunten Jump&Run-Adjutanten mit bösem Blick. Zu den offensichtlichsten Beispielen gehören die Packshots von *Kirby Air Ride* aus dem Jahr 2004 und von *Kirby Squeak Squad* (beziehungsweise *Mouse Attack* in Europa) **aus dem Jahr 2006**.

2007



Wenn wir den N-ZONE-Hit für Spitzenspiele irgendwann einmal gegen den Sunshine-Reggie austauschen sollten, ist das allein Fils-Aimes Verdienst!

Es existieren wohl ungefähr ebenso viele Arten, Reginald Fils-Aimes kniffligen Namen auszusprechen, wie es Mario-Fans gibt. Macht aber nix – die meisten von uns nennen den Präsidenten und COO der US-Sparte Nintendos sowieso einfach nur den Regginator! Das Fundament für seinen Ruf als Gute-Laune-Chef und Kultfigur verdankt Reggie Fils-Aime vor allem einem Auftritt auf der E3 **am 11. Juli 2007**. Dort wurde der gute Mann im Rahmen einer Pressekonferenz nämlich als Testobjekt für das Wii Balance Board auf die Bühne gebeten und quittierte diese Einladung mit den Worten „My body is ready!" – „Mein Körper ist bereit!" Die Internet-Community fand den Ausspruch genial, krönte Reggie Fils-Aime zum Online-Meme-König und verwendet den Einzeiler seitdem zum Ausschmücken unzähliger Fotos und Kunstwerke (einfach mal eine Google-Bildersuche nach „My body is ready!" starten). Dieser Mann bringt schon eine einzigartige Form von Charisma und Persönlichkeit mit, die man einfach gern haben muss. Das liegt sicher auch daran, dass der Regginator über sich selbst und sein witziges Zitat schmunzeln kann und für eine Menge Spaß zu haben ist – wer das bezweifelt, darf bei Youtube gerne „Reggie Fils-A-Mech" eintippen.

2008

Da wird selbst ein *Mario Kart* ausgebremst: Wer Nintendos ganzes Produktportfolio mit einem Schlag genießen möchte, packt die *Smash Bros.* am Kragen!

Sie ist eine der wichtigsten Spielserien aus dem Hause Nintendo – und wird dieses Jahr bereits unglaubliche 15 Jahre alt: *Smash Bros*! Kaum zu glauben, doch der letzte Ableger der extrem beliebten Nintendo-Battle-Royale stammt tatsächlich **aus dem Jahr 2008**. Am 27. Juni erschien damals der Wii-Ableger der zünftigen Gaudi-Schlägerei und wurde bei uns in der N-ZONE 04/2008 mit einer Traumwertung von 94 % ausgezeichnet. Bis heute ist es damit eines der von uns am höchsten bewerteten Spiele aller Zeiten. Auch in den Absatzzahlen boxten sich Mario, Link, Samus, Pikachu und Co. nach vorne: Mit knapp 11,5 Millionen verkauften Exemplaren befindet sich die All-Star-Klopperei locker in den Top Ten der erfolgreichsten Wii-Titel. Seitdem mussten *Smash Bros*-Fans lange auf Nachschub warten – als wohlverdienten Ausgleich für diese fiese Geduldsprobe bekommen wir dieses Jahr gleich zwei neue Prügelknaben für 3DS und Wii U spendiert!

2009

Zu wirtschaftlichem Erfolg gehört in erster Linie natürlich das verdiente Geld. Egal ob kleine Privatfirma um die Ecke oder internationaler Megakonzern – am Ende des Tages zählen die Zahlen! Trotzdem ist es natürlich schön, wenn man sich unterm Strich neben einem Gewinn auch noch den Respekt der Weltöffentlichkeit auf den Zettel schreiben darf. So geschehen **am 1. Oktober 2009** – an diesem Tag kürte die US-amerikanische Finanzzeitschrift Businessweek Nintendo aufgrund des Firmenwachstums der Japaner zur „Besten Firma der Welt". Natürlich war das ein Grund zur Freude. Allerdings zeigt es angesichts der Verluste von knapp 328 Millionen Euro aus Nintendos unlängst abgelaufenem Geschäftsjahr 2013 auch, wie schnell sich das Blatt im Videospielgeschäft zu wenden vermag.

Von Münzmillionär zum Groschengrab: In diesem Jahr schreibt Nintendo noch rote Zahlen – das soll nicht so bleiben!

2010

Na, hättet ihr sie wiedererkannt? Das sind Prinzessin Daisy und der Reitsaurier Yoshi.

„DA-da-dab-da-da-dab-DAB!" Das Drehbuch des Super-Mario-Films wurde zigfach umgeworfen und neu verfasst.

Seid ihr Kinder der 90er? Dann kennt ihr neben der 65 Episoden starken Fernsehserie *Super Mario Brothers Super Show* vielleicht auch den *Super Mario Bros.*-Film. Neben Bob Hoskins als Mario, John Leguizamo als Luigi und Samantha Mathis als Prinzessin Daisy übernahm kein Geringerer als Dennis Hopper die Rolle des fiesen King Koopa. Dazu gesellten sich noch einige der creepigsten Schrumpfkopf-Schildkröten der letzten 30 Jahre Filmgeschichte ebenso wie eine sehr freie Interpretation des Super-Pilzes aus dem Schwammerl-Land. Über die Qualität des Streifens darf man (übrigens genau wie die Schauspieler) durchaus geteilter Meinung sein, Tatsache ist aber: *Super Mario Bros.* ist Kult! Deswegen erschien der ursprünglich im Jahr 1993 produzierte Streifen dank der deutschen Filmfirma Concorde **am 4. März 2010** neu aufgelegt als DVD im Handel. *Super Mario Bros.* sollte jeder echte Nintendo-Fachmann wenigstens einmal im Leben gesehen haben, um mitreden zu können – entweder im DVD-Original oder ab dem 11. August 2014 in HD. Dann soll der Streifen im Rahmen eines Fanprojekts als Blu-ray neu aufgelegt werden.

2011

„*Tinkle Popos Dream Land*" – hätte Nintendo Kirbys Originalnamen beibehalten, könnte dieser Spieltitel jetzt so in unserer VC-Bestenliste stehen …

Und nochmal Kirby! Dass Nintendos rosa Knutschkugel außerhalb Japans wesentlich grummeliger zu Werke geht, haben wir euch in unserem Kasten zum Jahr 2006 ja bereits berichtet. Gerade die US-Amerikaner können sich mit einem stets knuffigen, kleinen Gute-Laune-Klecks wie Kirby offenbar nicht so recht anfreunden. Nun stellt euch angesichts der Packshot-Tauschgeschichte nur mal vor, was für ein Aufschrei zwischen New York und Los Angeles stattgefunden hätte, wenn Kirby unter seinem ursprünglich angedachten Originalnamen in Richtung USA gezogen wäre! Im Rahmen eines Gesprächs **auf der Games Developer Conference 2011** ließ Nintendo nämlich verlauten, dass unser rosa Saugbeutel eigentlich auf die Bezeichnung „Tinkle Popo" hätte getauft werden sollen. Ja, bei dem herb-männlichen Klang strömt einem das Testosteron quasi zum Trommelfell raus …

Und was darf's für Sie sein, Madame? Neuer Hut? Schickes Kleid? Tolles Sofa? Oder vielleicht ein Vintage-Liebestester?

2012

Nur eines von fünf echten Nintendo-Spielzeugen aus *Animal Crossing: New Leaf*: der Liebestester!

Na, seid ihr fleißige N-ZONE-Leser? Dann kennt ihr ja sicher unseren umfangreichen Dreiteiler zum Thema Nintendos Geschichte vor den Videospielen ab Ausgabe 10/2013. Dort durften wir euch einen kleinen Teil der über 125 Jahre zurückreichenden Firmenhistorie von Marios Haus- und Hofkonzern im Detail vorstellen. Unter anderem brachten wir dabei auch zur Sprache, dass Nintendo sehr gerne die eigene Vergangenheit als Spielzeughersteller in aktuellen Videogames feiert. Dafür gibt es nahezu endlos viele Beispiele, etwa ein Level aus Nintendo-Blocks-Bauklötzchen in *Super Mario Land 2: Six Golden Coins*. Ganz besonders durftet ihr über die virtuelle Interpretation vergangener Plastik-Meilensteine aus dem Hause Big N aber **im Jahr 2012** staunen. Am 8. November erschien anno dazumal nämlich der 3DS-Titel *Animal Crossing: New Leaf*. In dieser putzigen Städtesimulation könnt ihr unzählige virtuelle Spielzeuge freischalten, unter denen sich auch fünf Klassiker aus Nintendos eigenen Manufakturen befinden. Mit dabei ist neben dem legendären Love Tester etwa die Ultra Hand, mit der ein gewisser Gunpei Yokoi 1966 den damaligen Spielzeughersteller Nintendo quasi im Alleingang vor einer möglichen Firmenpleite bewahrt hat. Auch das Ultra Scope, die Ultra Machine und das (in der Realität übrigens echt knifflige!) Dreh-Puzzlespiel Ten Billion lassen sich in *Animal Crossing: New Leaf* freischalten.

Darauf lässt sich gutes Gameplay aufbauen: Oben seht ihr keine Legosteine, sondern Nintendo-Blocks! Dazu gab es in *Super Mario Land 2* ein eigenes Level.

2013

Der verspielteste Türkeil der Welt: Beim Design des 2DS werden schon fast Erinnerungen an den Original-Game-Boy wach.

Wir schreiben den **28. August 2013, 17:30 Uhr Ortszeit**. Die beiden Grundpfeiler des deutschen Videospieljournalismus, Marco Cabibbo und Benjamin Kegel, befinden sich in einer praktisch umgesetzten Fachdiskussion zum Thema „Kooperative Beat'em Ups" (will heißen, wir haben gerade eine Runde Feierabend-*Turtles in Time* gezockt). Plötzlich machen sich die Email-Programme beider Kollegen gleichzeitig und lautstark bemerkbar. Frische Elektropost! Der Absender: Nintendo höchstpersönlich. Sofort schwingen sich die zwei Buchstabenschubser im Dienste der N-ZONE auf ihr redaktionelles Einsatzmobiliar, lesen konzentriert durch die brandneue Pressemail … und blicken sich dann kurz darauf verwirrt an. „Umm… hat uns Nintendo gerade getrollt?" – „Du, ich hab keine Ahnung!". Worum ging es da? Nun, Nintendo hatte gerade die erste Pressemeldung überhaupt zum 2DS herausgegeben – uns waren einen Tag zuvor zwar bereits entsprechende Gerüchte zum jüngsten Mitglied der Handheld-Familie begegnet, diese wollten wir aber nicht so recht glauben. Warum sollte Nintendo schließlich erst einen portablen Spiel- und Spaßmacher mit einem 3D-Modus als Kernfeature entwickeln und auf den Markt bringen, nur um diese Funktion im neusten Modell dann wieder rauszuschmeißen? Nun, die Antwort darauf bekamen wir nicht einmal 48 Stunden später – dann schlug Nintendo nämlich zu unserer fortgesetzten Verblüffung bereits mit einem voll funktionsfähigen 2DS bei uns in der Redaktion auf. Wir waren zunächst skeptisch, stellten dann aber fest: Jawoll, der Überraschungs-Neuling hat als etwas klobiges Einsteigermodell durchaus seine Existenzberechtigung. Auch wenn er die Featureliste des 3DS schon arg dezimiert und der Klappmechanismus fehlt.

2014

Satoru Shibata im roten Wagen hat wohl seinen Spaß, Mr. Iwata im gelben Abteil dahinter ist offenbar leicht besorgt. Dafür stehen ihm die Katzenohren!

„Let me sing you the song of my people!" – es ist praktisch unmöglich, einen Artikel zu *Tomodachi Life* zu basteln, ohne einen Lachkrampf zu bekommen.

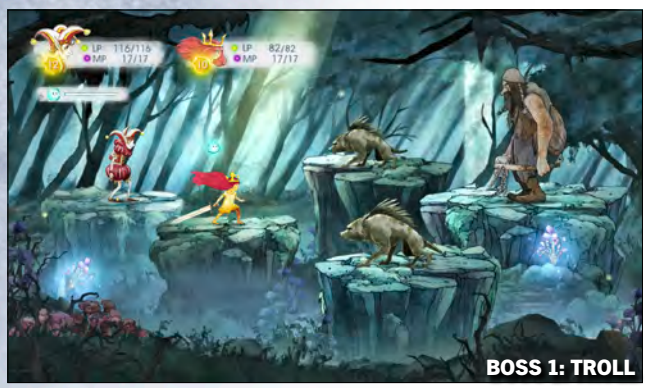
Spätestens nachdem der 2DS im Jahr zuvor wie Kai aus der Kiste gesprungen kam, war uns klar: Wir müssen bei Nintendo ab sofort mit allem rechnen! Dass die Kollegen in letzter Zeit zum Beispiel gerne mal ohne Vorwarnung eine neue Nintendo-Direct-Ausgabe raushauen, war uns schon bewusst. Dass die Polygon-Artisten aus Fernost das am liebsten zehn Stunden vor der N-ZONE-Deadline taten, fanden wir ebenfalls ganz toll. Trotzdem hätte uns nichts auf dieser Welt oder im Pilzkönigreich auf die Internet-Präsentation von *Tomadachi Life* **am 10. April 2014** vorbereiten können. Freunde, Viktor und Marco haben während der Show Tränen gelacht! Der Rest der Mannschaft hätte es ihnen wohl gleichgetan, die konnte Nintendos fantastisches Video damals aber leider zunächst nur ohne Ton ansehen. Ansehen könnt ihr euch ab Seite 22 auch unsere erste Vorschau zu *Tomadachi Life*. Wir finden, diese lockere, witzige Art steht Nintendo trotz der aktuellen Schwierigkeiten mit der Wii U super zu Gesicht. Videospiele sollen schließlich Spaß machen – und den hat Nintendo offensichtlich bereits bei der Vorstellung der eigenen Games.

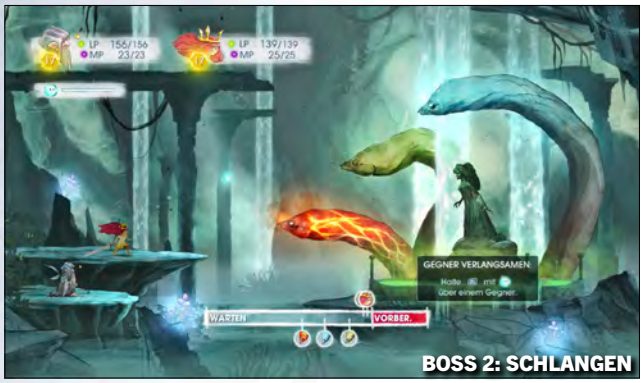
DANKE DIR, ERIK!

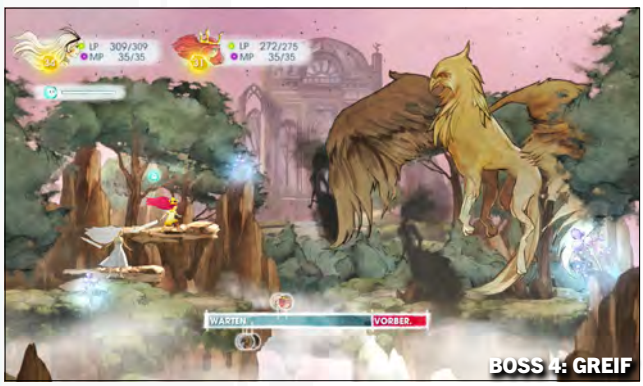
Habt ihr euer Smartphone zur Hand? Dann startet schon mal euren QR-Scanner, zum Beispiel Google Goggles! Kein Smartphone? Macht auch nix!

An dieser Stelle abermals ein riesiges Dankeschön für die fantastischen Fotos an Erik V. aus den Niederlanden, ohne Zweifel einer der größten Experten rund um Nintendos Geschichte und stolzer Besitzer eines Privatmuseums. Besucht seinen grandiosen Blog (www.beforemario.com) oder seine Facebook-Seite unter facebook.com/beforemario – gerne auch durch Einscannen des QR-Codes nebenan. Alle Bilder © Erik V. & beforemario.com.

CHILD OF LIGHT – BOSS-GUIDE







In *Child of Light* erlebt ihr allerhand zauberhafte Momente, die mit toll gezeichneten Hintergründen und Dialogen in Reimform zu begeistern wissen. So märchenhaft das Spiel aber auch ist, existieren natürlich auch zahlreiche Herausforderungen, allen voran die Bossgegner. In unserem Guide erfahrt ihr, wie ihr gegen die bösen Buben vorgehen müsst.

Autor: Michael Magrian

BOSS 1: TROLL

Der erste Endgegner ist nicht wirklich relevant für die Story und als Einstieg auch noch einfach zu schlagen. Achtet immer darauf, euch erst um die zwei Hilfskreaturen zu kümmern (ein genereller Tipp, wenn ihr in Bosskämpfe verwickelt seid), da diese schneller besiegt sind und ihr euch nur noch um einen Feind kümmern müsst. Versucht auch immer, eure Attacken mithilfe von Igniculus so zu timen, dass ihr die Gegner beim Angreifen unterbrecht. Nützlich dafür ist die schnelle „Überrumpelung“ von Rubella. Vergesst zwischendurch nicht, dass Igniculus auch eure Charaktere heilen kann.

BOSS 2: SCHLANGEN

Wie ihr schon an den Farben der drei Schlangen erkennen könnt, nutzt jede ein anderes Element. Hier kommt euer neues Party-Mitglied Finn ins Spiel. Um seine Angriffsgeschwindigkeit zu erhöhen, gebt ihr ihm vor dem Kampf einen Diamanten-Oculi (kombiniert aus einem Smaragd, Rubin und Saphir) in den Waffen-Slot. Beim Kampf nehmt ihr euch mit Finn einen Gegner nach dem anderen vor. Die Fähigkeit „Monsun“ ist effektiv gegen die Feuerschlange, „Lauffeuer“ gegen die Erdschlange und „Blitzschlag“ schafft euch die Wasserschlange vom Hals. Rubella als zweiter Charakter kann außerdem durch ihre hohe Geschwindigkeit die Angriffe der Gegner verhindern und notfalls Heilungen durchführen. Behaltet aber immer die Manapunkte eurer Kämpfer im Auge, sonst wird es schnell brenzlig.

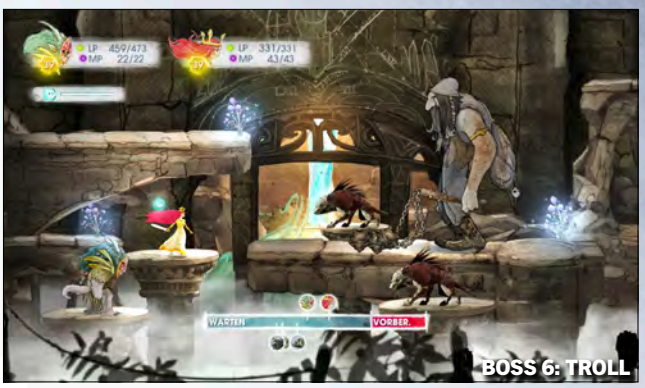
BOSS 3: SPINNE

Nachdem die Schlangen auf verschiedene Elemente reagiert haben, ist die Spinne vor allem für normalen physischen Schaden anfällig. Wieder habt ihr es am einfachsten, wenn ihr die beiden kleinen Achtbeiner zuerst ausschaltet und euch dann auf die große Königin konzentriert. Norah eignet sich gut für diesen Kampf. Während sie „Einlullen“ einsetzt und die Gegner verlangsamt, schlägt Aurora den Spinnen voll auf die Zwölf. Glücklicherweise wird der Status eurer Charaktere bei diesem Kampf nicht oft verändert und ihr könnt praktisch bedenkenlos zuschlagen. Versucht lediglich, immer die Attacken der Spinne zu unterbrechen, die auf eine Aufladungsrunde folgen. Je nach Level eurer Kämpfer können schon zwei dieser Angriffe das Ende eurer Party bedeuten.

BOSS 4: GREIF

Kurz nach dem Kampf gegen die Spinne steht euch bereits der nächste Boss gegenüber: ein Greif. Die beiden dunklen Geister könnt ihr mit Auroras Licht-Fähigkeiten schnell ausschalten. Danach ist aber Vorsicht angesagt, denn der Greif belebt seine Gehilfen ab und an wieder. Deshalb gilt wieder die

BOSS 5: ERSTER DRACHE



BOSS 6: TROLL

BOSS 7: ZWEITER DRACHE

bewährte Vorgehensweise – Gegner verlangsamen und Angriffe verhindern. Die beste Wahl an Auroras Seite ist wieder Norah, da sie die Gegner „einlullen“ kann.

BOSS 5: ERSTER DRACHE

Wie auch beim Greif ist Aurora dank der Lichtangriffe hilfreich gegen die beiden Geister, die den Drachen begleiten. Gegen den Drachen selbst könnt ihr unterschiedliche Angriffstypen versuchen. Robert ist wegen seiner verlangsamenden „Behindern“-Fähigkeit die beste Wahl als Begleitung. Zu beachten ist, dass der Drache einen Heilzauber durchführt, wenn ihr den gegnerischen Angriff unterbrecht. Außerdem setzen die Geister den Angriff „Rad des Todes“ ein, der beide eurer Charaktere trifft. Steht also eine Attacke bevor, setzt lieber Verteidigung ein, um nicht selbst unterbrochen zu werden.

BOSS 6: TROLL

Wie schon zu Beginn des Spiels kämpft ihr gegen einen Troll und zwei Begleiter, die auf kein Element besonders reagieren. Wählt einen Charakter aus, der einen möglichst starken Flächenangriff gegen alle Gegner durchführt. Als Begleitung nehmt ihr Óengus und setzt „Verspotten“ ein, um die Angriffe auf ihn zu ziehen. Dank seiner hohen Widerstandsfähigkeit kann er einige Schläge einstecken. Notfalls greift ihr natürlich zu Hilfsmitteln wie Tränken. So könnt ihr immer wieder ungehindert mit dem zweiten Charakter angreifen, bis eure Feinde besiegt sind.

BOSS 7: ZWEITER DRACHE

An dieser Stelle solltet ihr wissen, dass ihr zwischen diesem und dem nächsten Boss keine Möglichkeit habt, eure Ausrüstung zu ändern. Möchtet ihr euch für beide vorbereiten, schaut euch auch den nächsten Absatz an. Zuerst trefft ihr auf einen Wasserdrachen, der statt zwei Begleitern seine Tentakel einsetzt (diese besiegt ihr genauso wie die Begleiter der bisherigen Bosse). Am besten geht ihr wieder mit Finn und seiner „Blitzschlag“-Fähigkeit vor (aus einem Turmalin, Amethyst und Zitrin könnt ihr einen Onyx bauen, der die Zauberkraft erhöht). Einem zweiten Charakter könnt ihr einen Smaragd geben, um zusätzlichen Blitzschaden zuzufügen, oder ihr kämpft mit Gen und nutzt ihre Kräfte, um die Angriffsgeschwindigkeiten zu ändern. Auf diese Weise dürfte der Drache kein Problem für euch darstellen.

LETZTER BOSS

Um Spoiler zu vermeiden, verraten wir euch nicht, wer oder was der letzte Endgegner des Spiels ist. Tipps für einen erfolgreichen Kampf bekommt ihr von uns aber natürlich trotzdem. Ganz wichtig ist in diesem Kampf Aurora, da sie allen Feinden mit ihren Lichtattacken zusätzlichen Schaden zufügt. Als Begleitung habt ihr mehrere Möglichkeiten (natürlich könnt ihr auch während des Kampfes die Kämpfer wechseln und euch der Situation anpassen): Óengus kann viele Angriffe einstecken und fügt auch ohne zusätzliche Boni viel Schaden zu. Gen kann die Gegner verlangsamen und eure Angriffe beschleunigen. So oder so müsst ihr euch auch von den beiden kleinen Gegnern auf viel Schaden einstellen. Außerdem verstärkt der Boss, nachdem er beim Angriff unterbrochen wird, den Angriff und die Verteidigung eines Helfers. Ihr solltet verhindern, dass die Feinde von diesen Boni Gebrauch machen können, dass heißt, möglichst immer eine Möglichkeit offen halten, Attacken zu verhindern. Auf diese Weise solltet ihr den Gegner besiegen können, ohne dabei zu viele Charaktere zu verlieren.

LETZTER BOSS

KIRBY TRIPLE DELUXE
FUNDORTE ALLER SONNENSTEINE

Der Weg zum nächsten Boss ist versperrt, da ihr noch nicht genügend Sonnensteine gefunden habt? Wir verraten euch, wo ihr die funkelnden Schmuckstücke in *Kirby: Triple Deluxe* findet!

Autorin: Sonja Saup

WELT 1
BLUMIGE BREITEN

Level 1
Sonnenstein 1: Ihr erhaltet den ersten Sonnentein automatisch.
Sonnenstein 2: Saugt den Stahlblock zu euch, um anschließend am Käfig zu saugen.

Level 2
Sonnenstein 1: Zerbrecht in Abschnitt drei die porösen Steine.
Sonnenstein 2: Schießt euch mithilfe der Fässer nach rechts und dann zweimal nach links.
Sonnenstein 3: Geht durch die orange Sternentür, die inmitten des Weges liegt.

Level 3
Sonnenstein 1: Zerschießt mit dem Geschütz alle Betonsteine.
Sonnenstein 2: Zerstört im dritten Abschnitt die porösen Steine mit dem Fußkick.
Sonnenstein 3: Fliegt im vierten Abschnitt beim Baumstamm bis ganz nach oben und geht durch die orange Sternentür.

Level 4
Sonnenstein 1: Zerstört im zweiten Abschnitt die Kiste. Nehmt den Schlüssel für das Türschloss.
Sonnenstein 2: Pulverisiert im fünften Abschnitt alle Steinblöcke, die den Sonnenstein einkreisen.
Sonnenstein 3: Nehmt im sechsten Abschnitt den Schlüssel mit, um das folgende Schloss zu öffnen.

Boss Welt 1
Sonnenstein 1: Besiegt den Boss.

Level 6+:
Sonnenstein 1: Besiegt den Boss.

WELT 2
LOLLILAND

Level 1
Sonnenstein 1: Zerstört den porösen Stein im zweiten Abschnitt.
Sonnenstein 2: Wählt am Ende von Abschnitt 5 nicht die offensichtliche Tür, sondern den Ausgang, der von zwei Gegnern umlagert wird, und schnappt euch die Reifenfähigkeit.
Sonnenstein 3: Öffnet die Truhe kurz vor dem Ende des Levels.

Level 2
Sonnenstein 1: Schnappt euch im zweiten Abschnitt die Speer-Fähigkeit zerschneidet das Seil.
Sonnenstein 2: Löst im dritten Abschnitt alle Bombenblöcke aus. Wechselt anschließend auf die hintere Ebene.
Sonnenstein 3: Zieht im vierten Abschnitt den Laserblock nach links, um die vereiste Tür mit dem Stein dahinter aufzutauen.
Sonnenstein 4: Geht nicht direkt durch den Ausgang, sondern lauft weiter nach rechts.

Level 3
Sonnenstein 1: Springt bei den drei nebeneinanderliegenden Händen nach oben.
Sonnenstein 2: Nehmt die Zeitbombe und tragt sie nach rechts. Nehmt die Zeitbombe erneut und springt mit ihr in Händen in den Teleportationsstern.
Sonnenstein 3: Seid schnell und schnappt den Schlüssel, bevor dieser verschwindet.

Level 4
Sonnenstein 1: Geht im vierten Abschnitt nach rechts. Gewinnt das Wettrennen, um einen Schlüssel zu erhalten.
Sonnenstein 2: Lauft in der Nähe des Türenrätsels durch die zerfetzte Flagge.
Sonnenstein 3: Gleitet im Abschnitt danach durch den Boden. Ihr seht im Spiegel, wo dies möglich ist.

Boss Welt 2
Sonnenstein 1: Besiegt den Boss.

Level 6+
Sonnenstein 1: Besiegt den Boss.

WELT 3
ÜBER LAND, ÜBER BERG

Level 1
Sonnenstein 1: Springt im dritten Abschnitt links von der Plattform, zerstört den Bombenstein und wechselt die Ebene.
Sonnenstein 2: Saugt im fünften Abschnitt alle Züge ein, um die Truhe zu erhalten.
Sonnenstein 3: Zieht gleich im Anschluss die Rübe links und rechts aus dem Boden.

Level 2
Sonnenstein 1: Nehmt den Schlüssel im dritten Abschnitt mit aufs Boot.
Sonnenstein 2: Zerstört im dritten Abschnitt alle steinernen Gegner, um die Tür zu finden.
Sonnenstein 3: Fällt im Abschnitt nach dem Endgegner den Felsblock vor der Truhe nicht.

Level 3
Sonnenstein 1: Lauft im zweiten Abschnitt beim Teleportationsstern weiter nach rechts.
Sonnenstein 2: Im dritten Abschnitt befindet sich ein versteckter, von einer Liane verdeckter Gang.
Sonnenstein 3: Sammelt die Feuerfähigkeit ein und zertrümmert damit den porösen Stein.

Level 4
Sonnenstein 1: Sammelt im zweiten Abschnitt das Unverwundbarkeits-Power-up. Gleitet schnell nach oben und schwebt mit dessen Hilfe durch die kleine Stachelöffnung links.
Sonnenstein 2: Gleitet im dritten Abschnitt durch die Tür, die sich rechts unterhalb des eigentlichen Ausgangs befindet.
Sonnenstein 3: Verlasst den Level nicht direkt, sondern lauft zuerst weiter nach links.

Level 5
Sonnenstein 1: Sammelt die Feuerfertigkeit des Bosses auf und entzündet damit die Zündschnur.
Sonnenstein 2: Gewinnt das Wettrennen im vierten Abschnitt.
Sonnenstein 3: Fügt das Schneemannpärchen korrekt zusammen.

Sonnenstein 4: Reißt das Holzhaus im sechsten Abschnitt ein.

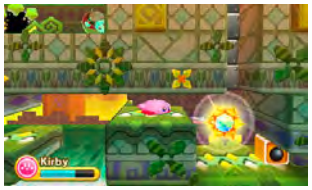
Boss Welt 3
Sonnenstein 1: Erledigt für den Sonnenstein den Boss.

Level 6+:
Sonnenstein 1: Lasst euch bei den nebeneinanderrollenden Schneebällen durch den Boden fallen. Saugt einen Skifahrer ein und spuckt ihn auf den anderen.
Sonnenstein 2: Besiegt den Boss.

WELT 4
HÜTER DES HOCHLANDS

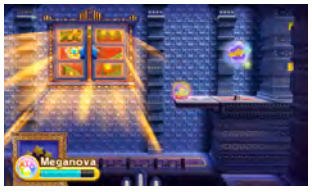
Level 1
Sonnenstein 1: Sammelt die Speer-Fähigkeit und zersört in Abschnitt zwei die Grasbüschel.
Sonnenstein 2: Schnappt euch den Schlüssel mithilfe der Bumerang-Fähigkeit.
Sonnenstein 3: Schwebt den Baumstamm im fünften Abschnitt mittig entlang.

Level 2
Sonnenstein 1: Weicht im zweiten Abschnitt beim Wasserfall dem Teleportationsstern aus.
Sonnenstein 2: Gleitet in Abschnitt vier knapp oberhalb des Wassers und zerstört die Steine.



Sonnenstein 3: Schwimmt am Ende des Levels um den Felsblock herum.

Level 3
Sonnenstein 1: In Abschnitt drei findet ihr eine Tür unter einem der verschwindenden Blöcke.
Sonnenstein 2: Nehmt den Schlüssel in Abschnitt vier am obersten Rand des Spiegels.
Sonnenstein 3: Saugt in Abschnitt sechs auf der hinteren Ebene den Geist ein.
Sonnenstein 4: Reißt im siebten Abschnitt die Gardinen herunter.



Level 4
Sonnenstein 1: Zerstört mit dem Stab den Bombenblock und beeilt euch, um rechtzeitig an die Kiste zu gelangen.
Sonnenstein 2: Erledigt den Boss möglichst schnell, um an alle Kisten zu gelangen.
Sonnenstein 3: Wartet im letzten Abschnitt lange auf den mit einem X markierten Blöcken, bis diese zu Boden fallen.

Level 5
Sonnenstein 1: Legt im zweiten Abschnitt die Zeitbombe auf die Plattform rechts.
Sonnenstein 2: Entflammt die Grasbüschel im Abschnitt nach dem Boss. Dort findet ihr einen versteckten Schlüssel.
Sonnenstein 3: Erledigt den Gegner, der sich direkt daneben befindet und zündet daraufhin den Grasbüschel an.
Sonnenstein 4: Erwischt mit dem Kanonenhelm alle Truhen.

Boss Welt 4
Sonnenstein 1: Besiegt den Boss.

Level 6+
Sonnenstein 1: Zerstört alle Steinblöcke in Abschnitt fünf, um die versteckte Tür zu finden.
Sonnenstein 2: Erledigt für diesen Stein den Boss.

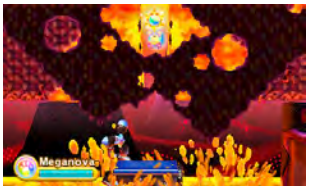
WELT 5
ENDLOSE EXPLOSIONEN

Level 1
Sonnenstein 1: Sammelt, am Grund des Levels angelangt, den Schlüssel links. Öffnet das Schloss und schwebt nach oben.
Sonnenstein 2: Schnappt euch die Eisfähigkeit des Bosses. Friert damit die Blöcke vor der Tür in Abschnitt vier ein und zerstört sie daraufhin.
Sonnenstein 3: Nehmt euch die Reifen-Fähigkeit, um das knifflige Wettrennen in Abschnitt 5 gewinnen zu können.

Level 2
Sonnenstein 1: Schwimmt in Abschnitt drei nach dem Ebenenwechsel nach unten.
Sonnenstein 2: Nehmt die Fähigkeit des Bosses und wendet diese kurz danach auf den Holzpflock an.
Sonnenstein 3: Saugt am zweiten Rohr in Abschnitt sechs.
Sonnenstein 4: Saugt den ersten Aal in Abschnitt sieben ein. Geht anschließend durch das Rohr.

Level 3
Sonnenstein 1: Fliegt im dritten Abschnitt über den normalen Ausgang hinweg und zerstört das Fass dahinter.
Sonnenstein 2: Sammelt die Bombe im vierten Abschnitt nach dem Ebenenwechsel und zerstört den oberen Felsen.
Sonnenstein 3: Fliegt durch die obere der beiden Ausgangstüren in Abschnitt fünf.

Level 4
Sonnenstein 1: Zerstört in Abschnitt zwei alle Felsen mithilfe der Geschosse.
Sonnenstein 2: Schießt in Abschnitt vier auf alle Bombenblöcke. Der Sonnenstein befindet sich über den Pyramidensteinen.
Sonnenstein 3: Schwebt im sechsten Abschnitt zwischen den zwei Lavafällen nach oben.



Level 5
Sonnenstein 1: Besiegt die Bosse und sammelt ihre Fähigkeiten, um an die Truhen zu gelangen.

Boss Welt 5
Sonnenstein 1: Besiegt den Boss.

Level 6+
Sonnenstein 1: Stellt sicher, dass der zweite Schlüsselträger im dritten Abschnitt am Leben bleibt und erobert das Teil.
Sonnenstein 2: Besiege den Boss am Ende des Levels.

WELT 6
NÄCHTLICHE NOBLESSE

Level 1
Sonnenstein 1: Zerstört in Abschnitt drei den Bombenblock und klettert für den Sonnenstein die Leiter hinunter.
Sonnenstein 2: Über einem der Kanonenfässer ist eine kleine Öffnung. Schießt euch für den Sonnenstein in diesen Spalt.
Sonnenstein 3: Zerstört in Abschnitt fünf mit der Speerfähigkeit den Bombenblock, um zu verhindern, dass die Kiste in den Abgrund hinabfällt.

Level 2
Sonnenstein 1: Besiegt den ersten Boss und geht im darauffolgenden Abschnitt durch die orangefarbene Sternentür.

Level 3
Sonnenstein 1: Setzt die Köpfe des Schneemannpärchens auf ihre jeweiligen Körper.
Sonnenstein 2: Saugt an dem großen Rohr im Lavaabschnitt.
Sonnenstein 3: Klettert im folgenden Abschnitt vor dem zweiten Raketenwerfer die Leiter nach oben zum Sonnenstein.
Sonnenstein 4: Lauft im Abschnitt nach dem Boss vor dem Dimensionsriss weiter nach links.

Level 4
Sonnenstein 1: Lasst euch nach dem weiten Boss von den Fässern einmal komplett um den Level herum schießen.

Level 5
Sonnenstein 1: Nehmt im Dimensionsriss oben rechts den Schlüssel und öffnet das Schloss.
Sonnenstein 2: Sammelt den Schlüssel nach dem Affenboss und öffnet das Türschloss.
Sonnenstein 3: Klettert für den dritten Sonnenstein die lange Leiter bis zur Hälfte nach oben und nutzt dann den Teleportstern, den ihr dort findet.
Sonnenstein 4: Nutzt den Teleportstern, der entsteht, sobald ihr die Reifenbosse besiegt habt.

Level 7+
Sonnenstein 1: Begebt euch durch die orange Sternentür im zweiten Abschnitt.
Sonnenstein 2: Schnappt euch im Abschnitt mit den Schiffen die Zeitbombe und werft diese auf den Steinblock links.
Sonnenstein 3: Besiegt den Boss.

Level 8+
Sonnenstein 1: Der Sonnenstein schwebt über der Ausgangstür.

JUBILÄUMSHEFT VERMISST

Unser Leser Jannis suchte in der letzten N-ZONE leider vergeblich nach einem Exemplar des angepriesenen Jubiläumshefts!

Hallo N-ZONE!
Ihr seid wirklich super und schreibt die Artikel immer gut. Auf dem Cover der N-ZONE Ausgabe 05/14 steht, dass ein Jubiläumsheft beiliegt, ich war in mehreren Geschäften, doch nirgendwo gab es dieses Jubiläumsheft. Woran liegt das? Wäre cool, wenn ihr mir dieses nachschicken könntet, wenn nicht, ist es auch egal.
Grüße, Jannis

N-ZONE: Hallo Jannis!
Bei dem Jubiläumsheft handelt es sich um ein kleines Extra, das der letzten N-ZONE (und auch anderen Magazinen des Computec-Verlags) kostenlos beilag. Dieses Jubiläumsheft (siehe Abbildung) wurde einfach lose zwischen den Magazinseiten platziert. Nun gibt es mehrere Möglichkeiten, warum du keine N-ZONE mit Jubiläumsheft finden konntest: Entweder lag der Charge in deiner Region kein Jubiläumsheft bei (unbeabsichtigt) oder die Hefte sind beim Transport verloren gegangen. Wer weiß, vielleicht haben sich auch andere Kunden die kleinen Heftchen einfach aus den Magazinen herausstibitzt. Na ja, wie dem auch sei, ein Exemplar des Jubiläumshefts wurde an dich abgeschickt und dürfte inzwischen schon längst bei dir angekommen sein.

WENN REDAKTEURE ZEICHNEN

Selbst Mitglieder der N-ZONE haben mal kreativ den Blei- und Buntstift geschwungen.

Ihr seht es in jeder Ausgabe mit eigenen Augen oder tut es vielleicht sogar selber: Vielen Lesern ist das Zocken eines Videospiels nicht genug – sie wollen die Welt ihres persönlichen Lieblingstitels selbst bereichern und fertigen haufenweise Zeichnungen, Artworks und Collagen an. Dass sogar Redakteure der N-ZONE wie Stefanie oder Marco da keine Ausnahme bilden, bewies Letzterer schon vor gut 22 Jahren. Die Serie seines Vertrauens war, wie manche Archäologen vielleicht schon erkannt haben, *Mega Man*. „Der dritte Teil von *Mega Man* war mit das erste Spiel, für das ich eine extreme Faszination entwickelt hatte“, so Marco. „Schon früh kam ich auf die Idee, einen eigenen Level zu zeichnen und diesen mit Gegnern und Bossen der bis dato dreiteiligen Serie zu füllen. Im Nachhinein betrachtet, stelle ich fest, dass diese Stage im echten Spiel wohl niemals zu schaffen wäre. Schon im ersten Raum wird man direkt von drei Endgegnern sowie der Metall-Katze Tama aus *Mega Man 3* begrüßt.“ Solch unlösbare Aufgaben blieben kein Einzelfall und wurden noch mehrfach auf den (fiktiven) Spieler losgelassen. „Bei Gegnern aus Capcoms Androiden-Reihe blieb es nicht. Schon früh zeichnete ich auch eigene Roboter oder verfrachtete kurzerhand Gegner und Charaktere aus anderen Medien in meine rund 250 Seiten dicke Stage, sei es nun aus *Ghostbusters*, *Turtles*, *R-Type* oder *Transformers*.“ Ihr seht, liebe Leser, mit eurer Hingabe wart und seid ihr nicht alleine!

Mit etwas Fantasie könnt ihr Crash Man, Cut Man, Hard Man, einen Giant Metall, einen Peterchy sowie eine bizarre Eigenkreation von Marco erkennen.

Ausgebreitet in den Redaktionsräumen und immer noch nicht komplett: Knapp die Hälfte des riesigen Levels fehlt noch und würde im nächsten Raum weitergehen.

N-ZONE WETTET, DASS …

DIE LETZTE WETTE:
Für die Leser, die es noch nicht mitbekommen haben, gibt's eine kleine Erklärung zu einer sinnvollen Veränderung innerhalb unserer „N-ZONE wettet, dass"-Rubrik: Um euch etwas mehr Zeit bei der Erfüllung der Aufgaben einzuräumen, präsentieren wir die Auflösungen der Wetten seit dem neuen Jahr jeweils um eine Ausgabe zeitversetzt. Folglich wird das Ergebnis der aktuellen Wette (siehe unten) in der N-ZONE 08/2014 abgedruckt. So ist diesmal die Auflösung unserer Aufgabe aus Ausgabe 04/2014 an der Reihe. Leider erreichte uns keine einzige Bildeinsendung: Die Wette lautete, euch in Schale zu werfen und euch im *Yoshi's New Island*-Look ablichten zu lassen. Wenigstens hatte unsere Leserin Christine Stark ein tolles, zum Thema passendes Fan-Art parat!

DIE AKTUELLE WETTE
Wie ihr euch denken könnt, steckt die komplette N-ZONE-Redaktion im *Mario Kart 8*-Fieber und die Heilungschancen stehen ziemlich schlecht. Kein Wunder, das Game ist ja auch einfach spitze! Aber kommen wir zur Wette, bei der sich diesmal selbstverständlich auch alles um *Mario Kart 8* dreht. Wenn also mindestens drei Leser die folgenden Wettbedingungen erfüllen, verpflichtet sich Uwe an einem Tag mit rotem Shirt und Blaumann in die Arbeit zu kommen und zwar auf einem Fahrrad – was die Höchststrafe für unseren passionierten GTI-Fahrer darstellt!

1. Pickt aus den in *Mario Kart 8* enthaltenen Charakteren euren Favoriten heraus und stellt eine möglichst originalgetreue Verkleidung zusammen, die ihr euch im Anschluss natürlich auch anziehen sollt.

2. Auf dem Beweisfoto sollten möglichst zwei Personen in einer typischen Situation aus *Mario Kart 8* abgebildet sein. Übrigens sind auch Fotos erlaubt, auf denen nur eine Person zu sehen ist. Schnappt euch einen Tretroller, Kettcar oder ein Fahrrad und zeigt uns, dass ihr auch im echten Leben einen klasse *Mario Kart*-Piloten abgeben würdet!

3. Diese Bedingung ist wie immer keine Pflicht und richtet sich an die Perfektionisten: Vielleicht habt ihr im Freundeskreis auch Lust, eine Kartbahn zu besuchen und dort die entsprechenden Fotos für unsere N-ZONE-Wette zu schießen? Wir freuen uns auf eure kreativen Einfälle und hoffen, dass es mehr Einsendungen gibt als bei den letzten Wetten!

DIE WETTEINLÖSUNG:
Zur Wette aus der N-ZONE Ausgabe 04/2014 hat uns kein Bild erreicht. Uwe kam davon, ohne seinen Wetteinsatz einzulösen und die Kollegen mussten auf den Korb hart gekochte, grün gepunktete Eier verzichten!

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir ein Überraschungspaket. Schickt uns eure Beweisfotos bis einschließlich 15. Juni 2014 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Dieser Vorschlag unseres Lesers Julian von Niederhäusern hat uns am besten gefallen!

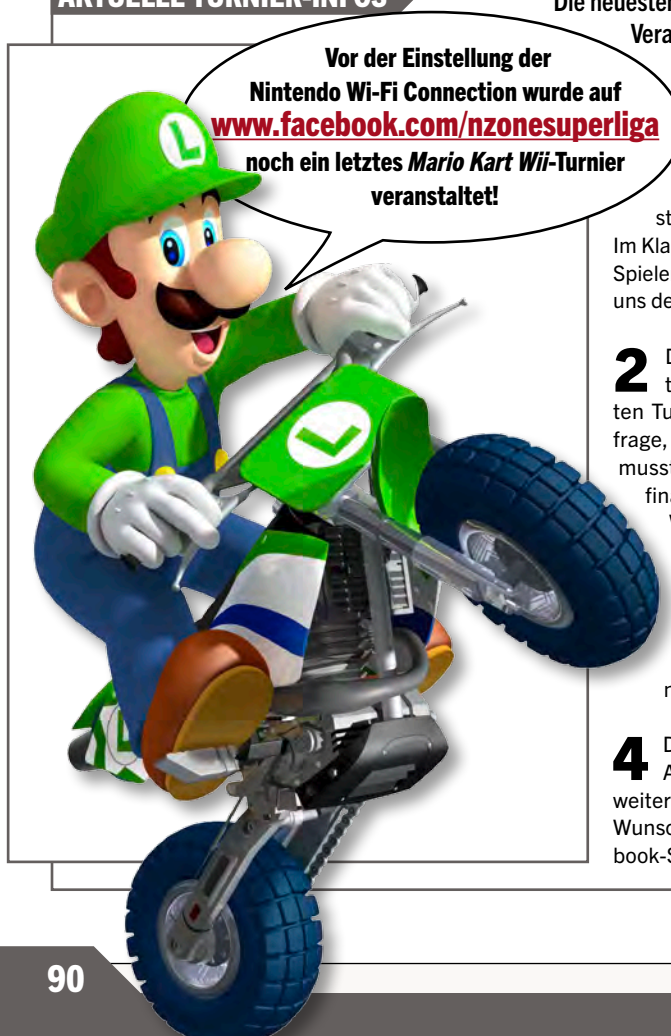
Jetzt seid ihr dran:
Was sagt Kirby auf dem Cover-Artwork des brandneuen 3DS-Spiels *Kirby: Triple Deluxe*?
Schickt eure Texte bis zum 4. Juni 2014 an:
redaktion@n-zone.de!

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Nintendo-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459**
und auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

AKTUELLE TURNIER-INFOS

Die neuesten Infos zu unseren geplanten und laufenden Superliga-Veranstaltungen findet ihr direkt im Anschluss.



1 Wie bereits in der letzten Ausgabe angekündigt, wurde gerade noch rechtzeitig vor der Abschaltung der Nintendo Wi-Fi Connection ein letztes großes *Mario Kart Wii*-Turnier in der „N-ZONE-Superliga“ veranstaltet. Falls ihr es noch nicht mitbekommen habt: Nintendo stellt ab dem 20. Mai 2014 den Betrieb der Nintendo Wi-Fi Connection ein. Im Klartext endet damit die Funktion der Onlinemodi in sämtlichen Wii- und DS-Spielen. Bei den zukünftigen Turnieren in der „N-ZONE-Superliga“ werden wir uns demnach auf das Spielen von 3DS- und Wii-U-Games beschränken.

2 Der *Mario Kart Wii*-Wettbewerb wurde aufgrund der dringlichen Situation bereits Anfang Mai durchgeführt und zwar von unserem geschätzten Turnier-Profi Robin Cheah. Deshalb gab es im Vorfeld auch keine Umfrage, welches Game für den Wettkampf infrage kommen würde. Die Wahl musste einfach auf *Mario Kart Wii* fallen, um das großartige Game in einem finalen Turnier nochmals standesgemäß zu würdigen! Den Endstand des Wettbewerbs findet ihr im Kasten auf der rechten Seite.

3 Wenn ihr die nächsten Turnierinfos früher erhalten wollt, beteiligt euch doch einfach und klickt bei „N-ZONE Superliga“ auf „Gefällt mir“, sodass euch zukünftig keine Benachrichtigungen zu unseren Veranstaltungen entgehen! Eine Umfrage zum nächsten Wettbewerb können wir uns übrigens sparen, da *Mario Kart 8* in den Startlöchern steht!

4 Die „N-ZONE-Superliga“ ist absolut gratis. Das Mitmachen bei unseren Aktionen und Turnieren ist demnach kostenfrei und unterliegt keinen weiteren Verpflichtungen. Wer in der Superliga aktiv werden möchte, darf auf Wunsch auch eigene Beiträge veröffentlichen, die gegebenenfalls als „Facebook-Schmankerl“ auch in der N-ZONE abgedruckt werden!

MARIO KART Wii: ERGEBNISSE

Name	Nickname	Endpunktstand
Terri White	Gx Terri	54 Punkte
Marvin Hoffman	λ☆NΞ0™	56 Punkte
Robin Cheah	[WEC]Robin	56 Punkte
Basti An	Georg	57 Punkte
Alex Arnz	[W-K]Otti	60 Punkte
Pascal Levering	WEC Riuki	79 Punkte
Chri Hufler	★Chri	94 Punkte
Marc Raviler	iV Galaxy	107 Punkte
Mark Schmidt	G37 Roy^w^	134 Punkte

Das Finale endete am 3. Mai und Rico Grummt konnte vor Jonas S. und Jonas Knopp gewinnen. Es war ein spannendes Turnier bis zum Finale, denn zwischen Platz eins und vier lagen nicht mal 20 Punkte Unterschied. In diesem Sinne kann *Mario Kart Wii* nun in seinen verdienten Ruhestand gehen. Da wir von Nintendo Codes für den eSho p erhalten haben, wurden die drei bestplatzierten Teilnehmer jeweils mit einem Preis geehrt. So durfte sich Jonas Knopp über einen Zehn-Euro-Guthabencode freuen, während wir Jonas S. einen Code über 20 Euro übermittelt haben. Der Turnier-Sieger hat sogar einen Code für ein eShop-Spiel nach Wahl erhalten. Herzlichen Dank an Nintendo!

TOP 3

	Name	Nickname	Endpunktstand
3	Jonas Knopp	G37 SM4e	136 Punkte
2	Jonas S.	StarMegaSM	138 Punkte
1	Rico Grummt	Günther	153 Punkte

Das *Mario Kart Wii*-Turnier in unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ ist erfolgreich verlaufen, doch der nächste Wettbewerb startet bereits demnächst. Über Facebook könnt ihr euch einen Überblick verschaffen: Surft auf www.facebook.com/nzonesuperliga und klickt auf „Gefällt mir“, damit euch keine Infos entgehen!

TRAINING GEFÄLLIG?

Wenn ihr bei *Mario Kart 7* die Versus-Rennen in der 150-cc-Klasse ein bisschen üben wollt, dann solltet ihr unbedingt der „N-ZONE-Superliga“ beitreten! Wie das geht, erklären wir euch hier Schritt für Schritt:

1. Wählt im Hauptmenü von *Mario Kart 7* „Mehrspieler (online)“.
2. Klickt auf „Communitys“ und „Code eingeben“.
3. Gebt die folgende Ziffernfolge ein: 46-5144-9582-1459.
4. Schon geht der Racing-Spaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folge) können beginnen!

HIGHSCORE-KNACKER

Auflösung der Highscore-Mission „Shorttrack 1000 m“ (Eisschnelllauf):

In der N-ZONE 02/2014 hatten wir (passend zu den Olympischen Winterspielen) einen Highscore-Wettbewerb ausgerufen, den wir aufgrund von Platzmangel erst in dieser Ausgabe auflösen konnten.

Wir wollten, dass ihr im Spiel *Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen: Sotschi 2014* einen Rekord im Eisschnelllauf hinlegt. Das beste Ergebnis konnte (wie schon bei der letzten Highscore-Mission) unser Leser Lukas aus Inzigkofen erzielen. Sein Screenshot zeigt die spitzenmäßige Zeit von 1:14,339. Herzlichen Glückwunsch zu dieser großartigen Leistung! Und auch wenn der Winter vorbei ist, der nächste kommt bestimmt und dann dürfte der bereits versendete Gewinnspielpreis (eine waschechte blaue und wohlig-warme Sonic-Mütze) unserem Lukas äußerst nützliche Dienste erweisen!

Hier spricht der Leser: Auf diesen Seiten veröffentlichen wir eure Leserbriefe und E-Mails. Und was noch besser ist: Wir beantworten eure Zuschriften sogar!

E3 2014 – NINTENDO KOCHT (WIEDER) EIN EIGENES SÜPPCHEN

Nintendo Digital Event. Unter diesem Namen wird Nintendo auf der E3 2014 der Welt sein kommendes Spiele-Lineup präsentieren. Das ist ja gut und schön, hat aber nur einen kleinen Haken: Kein Mensch weiß, was mit einem Digital Event gemeint ist. Klar ist lediglich, dass wir uns schon wie im Vorjahr darauf einstellen müssen, dass der Mario-Konzern auf eine klassische Pressekonferenz verzichtet – 2013 setzte man stattdessen auf eine knapp 45-minütige und von Fans alles andere als wohlwollend aufgenommene Nintendo-Direct-Spezialausgabe. Wird das Digital Event genau dasselbe sein, nur mit einem etwas cooleren Namen? Wird die digitale Veranstaltung interaktive Elemente bieten? Wird es Live-Auftritte von Nintendo-Größen wie Satoru Iwata, Shigeru Miyamoto oder Reggie-Fils-Aime geben? Und was haben die Illuminaten damit zu tun? Fragen über Fragen, auf die wir allerdings erst Mitte Juni eine Antwort bekommen werden. Es zeichnet sich aber schon ab, dass Nintendos Messe-Auftritt wohl genauso individuell ausfallen wird wie die schräge Ankündigung der E3-Pläne im Rahmen eines Sketches der Comedy-Gruppe Mega64: Darin versuchen die Nintendo-begeisterten Comedians mithilfe eines Reggie-Fils-Aime-Roboters (des Reggie-Fils-A-Mech) in Nintendos Büroräume vorzudringen, um die geheimen Messe-Pläne zu erschnüffeln.

Auf der E3 wird man wohl auf Roboter verzichten, setzt aber auf genanntes Digital Event, einen Messe-Livestream namens „Nintendo Treehouse: Live @ E3“ sowie *Smash Bros.*-Turniere vor Ort sowie in verschiedenen Filialen des amerikanischen Elektronik-Fachmarktes Best Buy. Die direkten Konkurrenten Sony und Microsoft setzen hingegen ganz klassisch auf Pressekonferenzen sowie weitere Pressetermine in den folgenden Messetagen. Die Frage ist nun: Geht Nintendo mit seinen eigenständigen Plänen den richtigen Weg oder täte man in Zeiten mauer Wii-U-Verkaufszahlen gut daran, sich an der mit ihren jeweiligen Konsolen davonrasenden Konkurrenz ein Beispiel zu nehmen? Nintendo ist bekannt dafür, bezüglich Marketing sehr eigenwillige Wege einzuschlagen, und die Momente, in denen sich dies bewährte und jene, in denen diese Ansätze in die Hose gingen, halten sich in etwa die Waage. Die lauten Schreie der alteingesessenen Fans nach einer Pressekonferenz zu ignorieren, beweist zumindest definitiv Chuzpe. Hoffen wir, dass es sich auszahlt und Nintendo mit seinem wie auch immer gearteten Digital Event schlussendlich als Sieger dasteht.

Euer N-ZONE-Team

Luisa K. schickt uns dieses Yoshi-Bild und meint: „Yoshi ist ein Drache, und nicht wie von euch behauptet ein Dinosaurier!“ Liebe Luisa, da liegst leider du daneben!

MIIVERSE-MANIA

Hallo N-ZONE-Team,
ich bin ein großer Fan von *Mario Kart 7*, *Luigi's Mansion 2* und den *Lego*-Spielen. Da ich meine Spiele-Sessions gerne mit meinen Freunden teilen würde, wollte ich fragen, wie man mit einem 3DS Let's Plays aufnehmen kann.

N-ZONE: Das wird eine ganz schön komplizierte Angelegenheit. Videospiele-Redaktionen bekommen zum Aufnehmen ein spezielles Gerät von Nintendo gestellt, das aber nicht frei im Handel erhältlich ist. Dir bleibt nur die Möglichkeit, dir eine sogenannte Capture Card zuzulegen – die Dinger kosten aber richtig, richtig viel Geld und sind auch nur schwer aufzutreiben. Die einfachste Methode (und jene, welche die meisten 3DS-Let's-Player nutzen) ist es, dich mit einfach mit einer guten Kamera auf einem Stativ beim Spielen zu filmen.

In Bezug auf das 3DS-Miiverse: Ich finde es toll, dass dort nach und nach immer mehr Retro-Communitys auftauchen. Zurzeit ist der *Mario*-Überhang aber gewaltig, kommt da irgendwann noch mehr?

N-ZONE: *Super Mario* zieht einfach fast immer – es ist daher nachvollziehbar, dass er auch im Miiverse prominent vertreten ist. Wir finden aber, dass auch genug andere Retro-Serien zum Zug kommen – zu vielen Virtual-Console-Titeln gibt es schließlich auch eine Community.

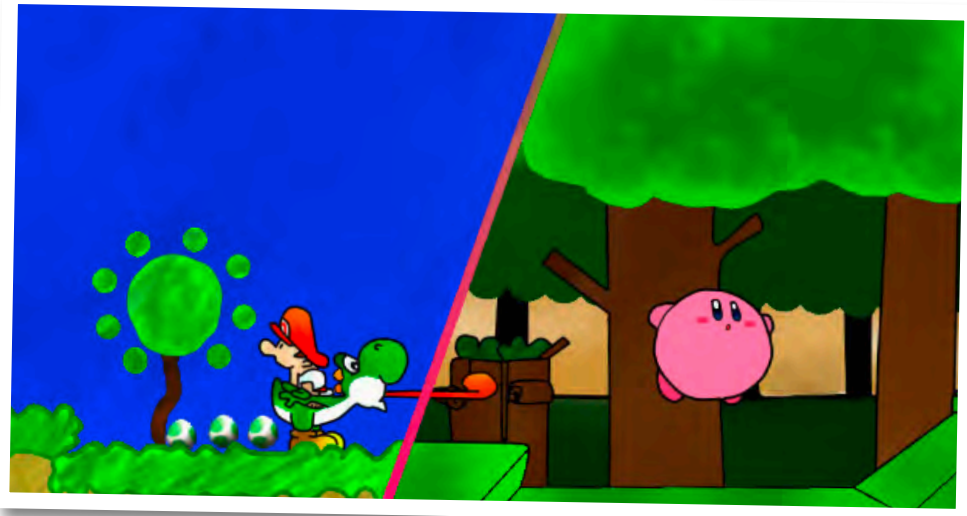
Was ich außerdem schmerzlich vermisse, ist eine Community zu *FIFA 13*. Wisst ihr, ob da noch etwas geplant ist?

N-ZONE: Wir fürchten, da wirst du kein Glück mehr haben: Da *FIFA 14* schon seit September letzten Jahres erhältlich ist und über eine eigene Community verfügt, ist eine solche zum Vorgänger mehr als unwahrscheinlich.

Das war's auch schon wieder. Hoffe, ihr hattet schöne Ostern!
Euer Leser **Marcel L.**

BACK TO THE ROOTS

Liebe Freunde von der N-ZONE,
zu Gamecube-Zeiten war ich noch treuer Leser eurer Zeitschrift, habe aber danach irgendwie den Anschluss zu Nintendo verloren. Wie genau das kam, weiß ich auch nicht – seit Kurzem bin ich aber wieder zurück in den Welten von Mario, Donkey Kong und Co. Ich bin mittlerweile 25 Jahre alt und habe in den letzten Jahren nur auf PS3 und PC gespielt. Den 2DS habe ich mir nur aus Neugierde zugelegt, einfach um mal zu sehen, was meine alten Freunde von Nintendo heute noch so draufhaben. Und siehe da – ich bin begeistert und wieder komplett gefangen! Mein 2DS läuft auf Hochtouren und ich hole eine Spiele-Reihe nach der anderen nach. Neben den üblichen Verdächtigen wie *Mario* und *Zelda* befinden sich ja mittlerweile jede Menge neue



Hobby-Zeichner Nico selbst ist von seiner Kreation, die sich *Kirby: Triple Deluxe* und *Yoshi's New Island* zum Vorbild nimmt, nicht begeistert. Wir hingegen schon und drucken das unserer Meinung nach toll gelungene kleine Kunstwerk gerne ab.

Franchises im Lineup, die sehr viel Spaß machen. Bin schon stark am Überlegen, ob ich mir nicht auch noch eine Wii U besorgen soll! Rückwirkend betrachtet, bereue ich meine Nintendo-Abstinenz. Da können die Spiele auf den anderen Plattformen noch so toll sein und gut aussehen, dieses ganz eigene Nintendo-Gefühl gibt es nirgendwo sonst! Die Mischung aus Unbeschwertheit, purem Spielspaß und der unvergleichlichen Atmosphäre ist unvergleichlich.

N-ZONE: Na dann: Willkommen zurück im Nintendo-Lager! Wir können dir nur in vollem Umfang zustimmen, Nintendo-Spiele haben tatsächlich diese eigene, mit nichts anderem vergleichbare Atmosphäre. Bleibt zu hoffen, dass es noch vielen anderen Spielern so wie dir geht und die Wii U auf diese Weise wieder an Fahrt gewinnt.

Zudem habe ich mir nun auch das Probe-Abo der N-ZONE zugelegt. Wenn ihr mich genauso begeistern solltet wie vor all den Jahren, werde ich zum echten Abo übergehen. Es gibt nämlich kein zweites Heft, das die Liebe zu Nintendo so gut übermittelt, wie ihr es tut. Die Schreibe der Redakteure ist extrem angenehm und wirklich jeder Artikel lesenswert. Bei anderen Magazinen bin ich es gewohnt, die Seiten reihenweise einfach zu überblättern, ohne sie zu lesen – bei euch hingegen mache ich das nicht. Bitte macht weiter so!

N-ZONE: Dein Leserbrief ging per Mail-Verteiler an alle Mitglieder der Redaktion und hat für reihenweise zufriedene Gesichter gesorgt. Vielen, vielen Dank für das tolle Lob – wir hoffen, wir können dir mit den nächsten paar Ausgaben das Abo so richtig schmackhaft machen und dich als langjährigen Leser gewinnen!

Ich freue mich, wieder ein Teil der Nintendo-Community zu sein! Ganz liebe Grüße,

Marco Scholler

KIRBY-KÜNSTLER

Hallo N-ZONE,
ich habe gelesen, dass ihr in dieser Ausgabe einen Test zu *Kirby: Triple Deluxe* haben werdet.

N-ZONE: Das hast du vollkommen richtig gelesen – und auf Seite 44 findest du ihn.

Da dachte ich mir, ich zeichne euch mal ein Bild mit Levelausschnitten aus dem *Kirby*-Abenteuer und aus *Yoshi's New Island*. Ich habe versucht, den Stil der Serien möglichst gut einzufangen – was mir meiner Meinung nach aber nicht ganz so gut gelungen ist. Ich hoffe, das Bild gefällt euch trotzdem und ihr druckt es in einer der nächsten Ausgabe ab :-)

N-ZONE: Was heißt hier nicht gelungen? Wir finden, dein Bild sieht toll aus, und wir veröffentlichen es mit allergrößter Freude!

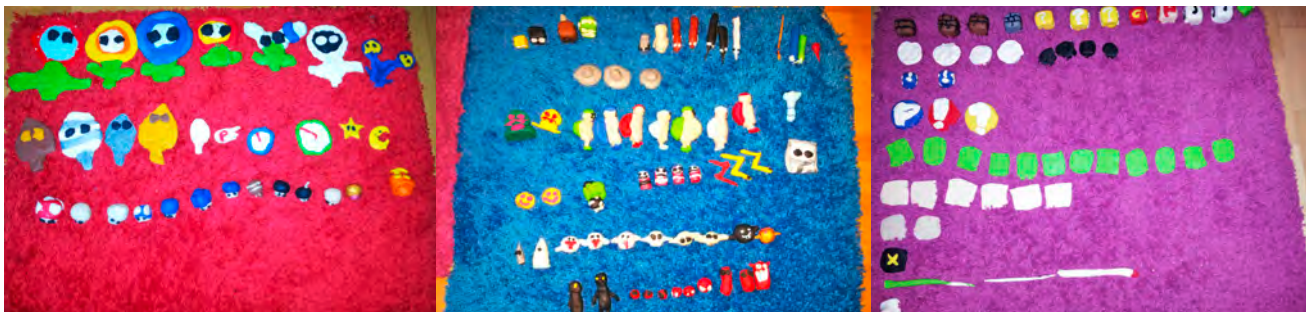
Mit freundlichen Grüßen, euer treuer Leser **Nico**

RPG-TRISTESSE

Hallo N-ZONE-Team!
Ich habe euch schon einmal eine Mail mit selbst gebastelten FIMO-Figuren geschickt. Aber anscheinend waren sie von zu schlechter Qualität, um abgedruckt zu werden. Deswegen sende ich euch im Anhang neue Versionen zu :-)

N-ZONE: Wir erinnern uns noch sehr gut an deine Mail. Wir haben sie aber nicht deswegen nicht abgedruckt, weil die Qualität zu schlecht war, sondern weil du leider vergessen hast, die Bilder in den Anhang zu packen. Auf unsere darauf folgende Mail, in der wir dich um die Bilder gebeten haben, hast du uns leider nicht geantwortet. Aber jetzt drucken wir ein paar deiner kleinen Kunstwerke natürlich sehr gerne ab :-)

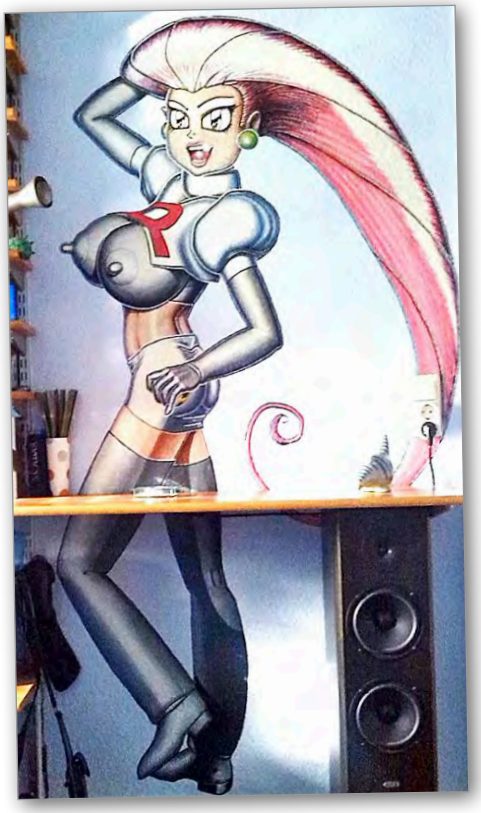
Ich wollte euch außerdem meine Meinung zu den letzten beiden Mario-Rollenspielen *Paper Mario: Sticker Star* und *Mario & Luigi: Dream Team Bros.* mitteilen. Beides sind exzellente Spiele, die im Vergleich zu den Vorgängern aber trotzdem abstinken. Schon *Mario RPG: Legend of the Seven Stars* für das SNES war ein gutes Spiel, das viele der Serien-Standards etablierte. Anschließend spaltete sich die Serie: *Paper Mario* für das N64 bot, wie ich finde, eine tolle Story und sympathische Protagonisten. Der Nachfolger für den Gamecube setzte sogar noch einen drauf und machte alles noch ein Stück besser. Zudem war das Finale richtig episch – etwas, was mir beim Vorgänger ein bisschen gefehlt hat. *Super Paper Mario* war mit seiner Mischung aus Rollenspiel und Jump & Run zwar weder Fisch noch Fleisch,



Schon einmal hätten es Yannicks kleine Nintendo-Meisterwerke beinahe ins Heft geschafft – damals scheiterte das Vorhaben jedoch am fehlenden Anhang in seiner Mail. Nun jedoch haben wir die Abbildungen seiner Kreationen erhalten und teilen sie mit den Lesern der N-ZONE. Ihr habt auch etwas gebastelt? Dann nur immer her damit!

Moritz schickte uns nicht nur Bilder seiner beeindruckenden *Zelda*-Sammlung samt einiger wunderschöner Unikate, sondern auch des abgefahrenen Pac-Man-Klons in Brettspiel-Form, *Whacky Wit*.

trotzdem funktionierte der Mix erstaunlicherweise sehr gut und macht Spaß. *Sticker Star* nun ist ein Rückschritt in jeder Hinsicht: Weniger Story, anspruchsloseres Gameplay, fehlende RPG-Elemente und der Verzicht auf Partner sorgen dafür, dass es qualitativ nicht an die vergangenen Teile heranreicht. Nun zur *Mario & Luigi*-Reihe: *Superstar Saga*, der erste Teil für den GBA, bot eine klasse Story, ein gutes Kampfsystem, abwechslungsreiche Spielgebiete und viele versteckte Geheimnisse. Wie bei *Paper Mario* legte der zweite Teil überall noch einen drauf, und der dritte Teil ist meiner Meinung nach die absolute Krönung der *Mario & Luigi*-Serie: Alleine die Möglichkeit, neben den Brüdern auch mit Bowser spielen zu können, begeisterte mich. Und *Dream Team Bros.*? Einhergehend mit *Sticker Star* ein Rückschritt, der zwar nicht ganz so groß ausfällt, aber doch deutlich ist. Während die bisherigen Spiele immer aufeinander aufbauten und neue Elemente einführen, bietet der 3DS-Ableger nichts, was es in den früheren Teilen nicht auch schon gab.



Robert bittet, das selbst gestaltete Wandbild eines verstorbenen Freundes abzudrucken. Unser Beileid, Robert!

N-ZONE: Mit deiner Meinung stehst du nicht alleine da – viele Spieler und auch einige Mitglieder der Redaktion fanden, dass den letzten beiden *Mario*-RPGs, vor allem *Paper Mario: Sticker Star*, irgendetwas fehlte. Mal sehen, was sich Nintendo für die Fortsetzungen einfallen lässt.

Ich schreibe übrigens auch Fan-Fiction zu den *Mario*-RPGs! Sobald ich mit meiner aktuellen Geschichte fertig bin, schicke ich euch eine Version davon zu :-)
Mit freundlichen Grüßen,
Yannick Kahlert

ZELDA-MANIAC

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Ich habe zwei Anliegen, bei denen ihr mir hoffentlich helfen könnt.

1. In der letzten Ausgabe habt ihr eine *Zelda*-Spielesammlung abgedruckt. Dies nehme ich zum Anlass, um euch einige Bilder meiner eigenen *Zelda*-Collection zukommen zu lassen. Majoras Maske und die drei heiligen Steine aus *Ocarina of Time* sind übrigens Sonderanfertigungen des Künstlers Denis Petrushko und somit echte Unikate! Meine gesamte Nintendo-Sammlung ist noch ein ganzes Stück größer. Auf Wunsch schicke ich auch davon gerne Bilder :-)

N-ZONE: Sehr schicke Sammlung hast du da! Über Bilder freuen wir uns immer – ob sie es ins Heft schaffen, hängt aber immer vom verfügbaren Platz ab.

2. Kennt ihr das Brettspiel *Whacky Wit*? Der Erfinder hat sich dabei an Pac-Man orientiert. Auch dazu habe ich euch ein Bild geschickt! Ist meiner Meinung nach eine sehr kreative Idee. Ein Spieler übernimmt die Kontrolle über Whacky und die anderen über die Geister.

N-ZONE: Eine lustige Idee! Wir proben derweil im Großraumbüro die Live-Version und legen Bälle und Früchte zwischen unseren Arbeitsplätzen aus. Jetzt muss sich nur noch jemand finden, der bereit dafür ist, sich in ein gelbes Ganzkörper-Kostüm zu zwängen.

Zum Schluss will ich noch erwähnen, was aber ohnehin klar ist: Ein super Magazin macht ihr da, ich lese die N-ZONE seit der ersten Ausgabe und habe auch noch fast alle im Besitz. Schade nur, dass es seit einiger Zeit keine Rückenbilder mit Abbildungen von Nintendo-Motiven mehr gibt, die haben sich spitze im Regal gemacht.

N-ZONE: Wir fanden's auch toll, mit dem Umstieg auf eine Klammerheftung mussten wir die Abbildungen auf den Heftrücken aber leider beenden. Wir hoffen aber, dass du uns trotzdem weiterhin die Treue hältst – schlussendlich kommt es ja doch mehr darauf an, was sich im Inneren des Heftes befindet :-)

Liebe Grüße, **Moritz Kuhlmay**

RETRO-JÜNGLING

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
ihr seid das beste Heft überhaupt! Ich bin seit zwei Jahren großer Fan der N-ZONE. Obwohl ich mit elf Jahren noch jung bin, liebe ich die alten Titel für N64, Gamecube, Dreamcast und Co. – ergo schlage ich auch immer zuerst die Retro-Seiten auf und schmökere diese.

N-ZONE: Das können wir gut nachvollziehen – bei der Fülle an Spiele-Highlights vergangener Zeiten wäre es auch jammerschade, wenn diese in Vergessenheit gerieten. Schön, dass das nicht nur wir alten Hasen so empfinden, sondern dass es auch die jüngere Generation so sieht!

Ich habe eine Frage zu einem Spiele-Mythos: In *Super Mario Galaxy 2* sollen in einer Welt auf einer Klippe unheimliche Gestalten stehen. Ich besitze das Spiel, habe in dieser Hinsicht aber noch nichts entdeckt. Könnt ihr mich aufklären, was es damit auf sich hat?

N-ZONE: Gerne! Guck doch mal im Level Heißkalt-Galaxie zu Beginn nach links oben auf die Klippe – dort siehst du einige sehr seltsame Hintergrundtexturen, die im Programmiercode des Spiels als „BeyondHellValleySky" betitelt sind. Wenn du es ganz genau wissen willst, guck doch in die N-ZONE-Ausgabe 06/2013 – unsere fleißige freie Redakteurin Steffi hat dort im Rahmen eines Specials dieses und noch viele weitere Videospiele-Mythen unter die Lupe genommen.

Eine Sache noch: Ich finde es schade, dass ihr keine *Minecraft*-Bilder mehr veröffentlicht. Ist die Entscheidung endgültig oder werdet ihr sporadisch noch Bilder zeigen?

N-ZONE: Sie ist endgültig. Allerdings gilt das nur für die Leserbrief-Seiten. Im Spielerforum werden wir eure *Minecraft*-Meisterwerke auch in Zukunft zeigen.

Viel Spaß bei der Arbeit und liebe Grüße, **Leon**

Fuly schickt uns dieses Wandbild, das er an einer Mauer seines Dachbodens angefertigt hat. Wir sagen: Toll gelungen! Nintendo-Fans sind halt einfach die allerbesten.

ZYKLOP GESUCHT

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Ich lese jede Ausgabe und finde eure Arbeit toll, dafür ein großes Lob.

N-ZONE: Vielen Dank! Es freut uns, wenn du Spaß beim Lesen unserer Artikel hast.

Ich habe ein paar Fragen zu *The Legend of Zelda: A Link between Worlds*:

1. Wo versteckt sich der spendable Zyklop Hinox, der mir Rubine gibt?

N-ZONE: Folge dem Flusslauf rechts des Hylia-Sees. Dort siehst du einen Wasserfall mit einem Höhleneingang dahinter – hier lebt Hinox.

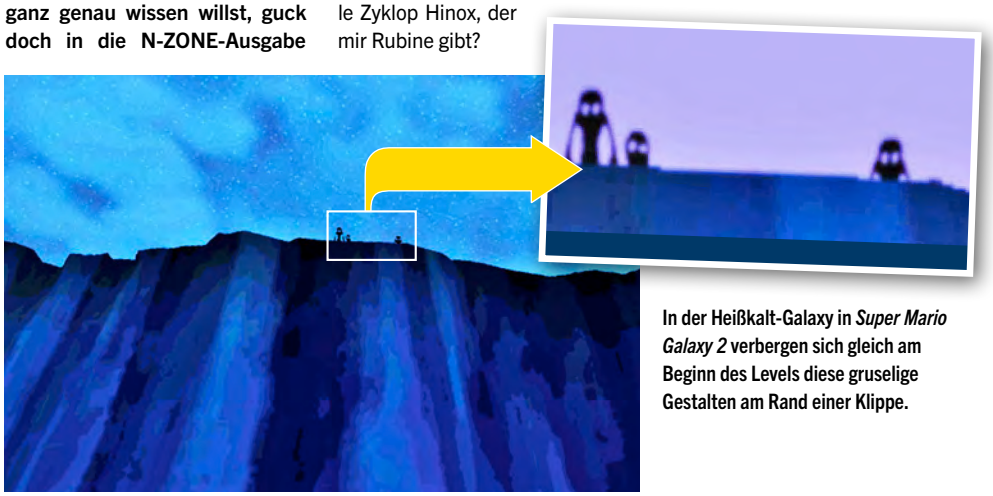
2. Wo findet man die fünf leeren Flaschen? Ich hab zwar schon vier, weiß aber leider nicht mehr genau, wo ich diese entdeckt habe.

N-ZONE: Die erste kaufst du beim Händler in Kakariko. Die zweite hält der Knabe unter der großen Steinbrücke für dich bereit, wenn du mit den Zora-Flossen zu ihm schwimmst. Nummer drei findest du in Lorule, wenn du die Rückseite vom Gegenstück zu Links Haus sprengst. Für Nummer vier gehst du zu dem Ort, wo die gewaltige Donnerblume wächst und sprengst die brüchige Wand in der Nähe. Anschließend wirfst du so lange Rubine in den Brunnen, bis du die Flasche erhältst. Nummer fünf benötigt am meisten Aufwand: Such die Flaschenpost rechts vom Hylia-See. Fülle die Flasche in Kakariko mit Milch aus der Milchbar. In der Lava-Höhle in der Nähe von Heras Turm begibst du dich auf der Plattform mit den Monstern nach Süden und nimmst dann die rechte Plattform. Gib, sobald du wieder aus der Höhle raus bist, dem durstigen Mann die Milch und er schenkt dir als Dank die Flasche.

3. Wo finde ich das dritte und vierte Mastererz? Das in Blinds Versteck und der dunklen Kathedrale habe ich schon.

N-ZONE: Erz Nummer drei liegt in einer Truhe im Skelettwald-Dungeon. Nummer vier findest du ebenfalls in einer Schatzkiste im Palast der Dunkelheit.

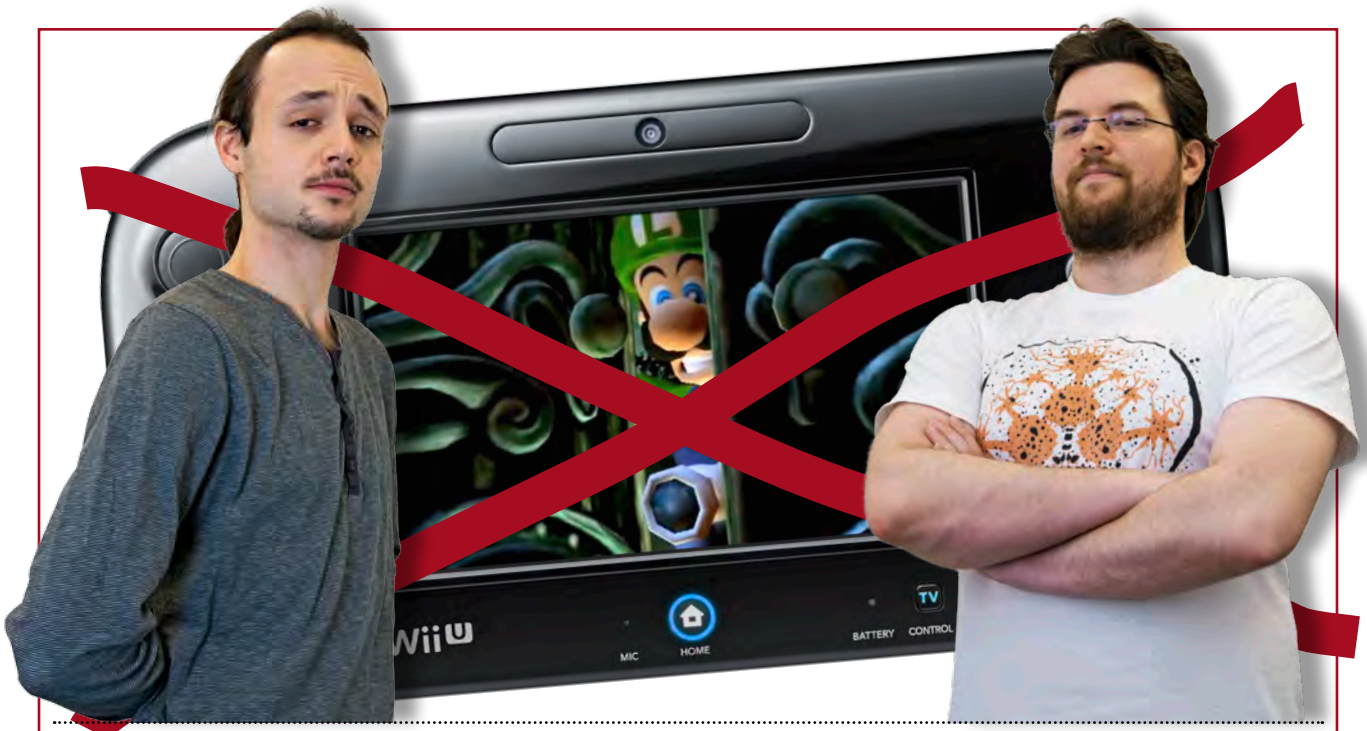
Über eure Hilfe würde ich mich sehr freuen. Euer treuer Leser
Conner



In der Heißkalt-Galaxy in *Super Mario Galaxy 2* verbergen sich gleich am Beginn des Levels diese gruselige Gestalten am Rand einer Klippe.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth



DENK DOCH MAL MIT, NINTENDO!

Nintendo geht's wirtschaftlich gerade nicht allzu gut. Wir sagen: Selber schuld! Zumindest zum Teil, denn einige Entscheidungen des Mario-Konzerns rufen bei uns Fragezeichen hervor.

Lukas: Ach Ben, es ist zum Haareraufen: Die Wii U entwickelt sich zum wirtschaftlichen Flop und Nintendo schafft es partout nicht, etwas dagegen zu unternehmen. Die Casual-Spieler aus Wii-Zeiten sind unwiederbringlich weg und die Kernzielgruppe springt auch nicht wirklich auf die Gamepad-Wunderkiste an. Was meinst du: Haben die Japaner selber Schuld oder liegt das einfach an der Entwicklung des Marktes?

Benjamin: Na ja, ich würde nicht sagen, dass die Casual-Spieler aus der Wii-Zeit unbedingt weg sind, die sind halt einfach noch bei ihrer alten Wii! Und die Fingersportler, die nach all den Jahren jetzt gerne etwas mehr Technik-Power hätten, fühlen sich durch die Wii U wohl nicht so recht angesprochen. Die aktuelle Nintendo-Chefkonsole liegt irgendwo zwischen dem gemächlichen Gaming der letzten Generation und dem Zocken aus der Zukunft – und auf diesem spielerischen Mittelweg tummeln sich im Moment einfach nicht so viele potenzielle Kunden. Insofern würde ich sagen: Die Japaner haben die Entwicklung des Marktes falsch eingeschätzt. Könnte Nintendo in die eigene Vergangenheit reisen, würde die Wii U wahrscheinlich anders konzipiert werden.

Lukas: Apropos anders konzipieren: Ich werde das Gefühl nicht los, dass Nintendo bei vielen Hardware-Entscheidungen einfach zu wenig in die Zukunft denkt. Drei Beispiele: Die Schultertasten des Wii-U-Gamepads sind nicht analog. Die Folge ist, dass viele Gamecube-Spiele – so diese irgendwann einmal in der Virtual Console erscheinen – sich nicht oder nur mit viel Zusatzaufwand emulieren lassen. Man denke nur an *Luigis Mansion*, wo das dosierte Betätigen der Tasten ein wichtiges Spiel-Element ist. Zweitens: Der fehlende zweite Analogstick des 3DS. Das war schon zum Start der Konsole ein Fehler und beim Release des 3DS XL hat man ihn unverständlicherweise nicht ausgebügelt. Die Folge ist, dass zum Beispiel Ego-Shooter auf dem Handheld so gut wie unspielbar sind. Dabei hat Nintendo mit dem Release des Circle Pad pro ja quasi zugegeben, dass das Fehlen des Sticks ein Problem ist! Drittens: Der fehlende Headset-Eingang am Wii U Pro Controller. Bei einem Pad, das hauptsächlich für Zocker von *Call of Duty* und Co. konzipiert ist, ein absolut unverständlicher Makel.

Benjamin: Wenn man irgendwo einen Fehler in eine Hardware-Serie einbaut, die streng auf Kontinuität setzt, hat man als Hersteller eigentlich nur zwei Möglichkeiten: Entweder man bügelt den Lapsus in den folgenden Gerätegenerationen aus (und riskiert damit grummelige Erstkäufer, die sich übervorteilt fühlen ebenso wie grummelige Softwarehersteller, die nun für unterschiedliche Hardware-Systeme produzieren müssen) oder man bleibt trotz eines glasklaren Nachbesserungs-Bedarfs konsequent dem eigenen Ausrutscher treu. Dadurch behebt man dann zwar nicht das Problem, hält aber ein Massenprodukt wie den 3DS auf Kurs. Von daher war das Konzept des Circle Pad Pro gleich doppelt doof, weil Nintendo dadurch gar keine klare Linie mehr fährt: Ja, der 3DS bräuchte einen zusätzlichen Analogstick, die Lösung dafür ist aber ziemlich hässlich, exotisch und ein Nischenprodukt. Die Situation erinnert mich ein wenig an das Expansion Pak für das N64, durch das man damals den Arbeitsspeicher der Konsole verdoppeln konnte. Das war ein tolles Teil! Einkaufen, in das N64 stecken, Deckel drauf, vergessen und erledigt. So muss eine gelungene Hardware-Nachrüstung aussehen!

Lukas: Da gebe ich dir Recht! Allerdings zeigt die Tatsache, dass dieses Nachrüsten damals überhaupt notwendig war, dass Nintendo auch damals schon der Blick in die Zukunft gefehlt hat. Ich bin überzeugt: Mit einer etwas ausgefeilteren Planung hätte Nintendo die Wii-U-Situation zwar nicht verhindern, aber definitiv abschwächen können.

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15% sparen**

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

NEU!
Abonnenten erhalten die digitale Ausgabe der N-ZONE gratis fürs iPad
– inklusive digitalem Archiv!

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 40,00/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.; Ausland: € 52,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung können Sie innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

862324

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 07/2014

ab 25.06.14 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2014 (Vorschau)

Vom 10. bis zum 12. Juni findet auch dieses Jahr wieder die E3 statt – die größte Videospielmesse des Jahres. Und wir sind natürlich vor Ort, um für euch zu berichten!

THE LEGEND OF ZELDA Wii U (Vorschau)

Alle Anzeichen deuten darauf hin, dass das neue *Zelda*-Abenteuer für Wii U auf der E3 endlich der Öffentlichkeit präsentiert wird. Freut euch also auf unsere Vorschau!

TOMODACHI LIFE (Test)

Wir haben bereits massig Spaß mit Nintendos Soap-Sim, den Test mit Wertung gibt's dann nächsten Monat.

MARIO KART 8 ONLINE (Test)

Nächste Ausgabe liefern wir euch unser Testurteil über die Online-Funktionen von *Mario Kart 8* nach.

play4 Ausgabe 06/14

Der König ist tot, lang lebe der König! Analog zur immer mehr an Bedeutung gewinnenden PS4 heißt unser Playstation-Schwestermagazin play³ ab sofort play⁴. In der neuesten Ausgabe berichtet das Team vom Studiobesuch beim *Destiny*-Entwickler Bungie, erzählt euch alles Wissenswerte über Sonys VR-Headset Project Morpheus und noch vieles mehr rund um PS4, PS3 und PS Vita!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl, Hans Ippisch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Viktor Eippert
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Marco Cabibbo, Uwe Hönig, Benjamin Kegel, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe Peter Bathge, Stefanie Groß, Michael Magrian, Markus Mahns, Sonja Saup, Sebastian Zelada

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt

Layout Lars Kromat, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel

COO Hans Ippisch
Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH, Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40-46 85 67-0; Fax: +49 (0) 40-46 85 67-390
www.stroeerdigitalmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 27 vom 01.01.2014

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

DAS KULT-MAGAZIN FÜR GAMER

25 JAHRE computec MEDIA LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

NUR DIGITAL FÜR APPLE IPAD: JETZT IM APP STORE MIT GRATIS-LESEPROBE

EDGE DE #267 – JUNI 2014

- DIE BESTEN BOSS-KÄMPFE ALLER ZEITEN
- KLASSIKER-KONSOLEN-WIEDERGEBURT
- DER GAMING-STANDORT HAMBURG

DE

- KOMPLETT INTERAKTIV
- KOMPLETT IN DEUTSCH
- NUR FÜR APPLE iPAD

EDGE DE Future EDGE is the trademark of Future Publishing Limited, a Future plc group company, UK 2014. Used under licence. All rights reserved.

SPIEL DIE MONSTER-PUZZLE-APP!

Für Tablets und Smartphones erhältlich!

Soundtrack von Chris Hülsbeck!

ON THE RUN!

AUF iOS, ANDROID & FACEBOOK!

JETZT DOWNLOADEN!

Available on the App Store

Google play

Kein QR-Code-Scanner? Hol dir die App gratis in deinem Download-Store!

Auch kostenlos spielbar auf facebook

25 JAHRE computec